LA REVISTA DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS

MEGA joystick

5 Febrero 1989 325 Ptas.

Canarias 325 Ptas. Edición Iberoamérica Junio 1989.

¡¡Ahora!! asfíxiate de miedo con...

BUBBLE GHOST

Si la película era genial, el juego es doblemente genial

ROBOCOP

Simulador de vuelo del caza F-14

AFTER BURNER

Con este juego Dinamic ataca de nuevo

NAVY MOVES

El boxeo pectoral

SABRINA

Un juego al revés

BOBO

Vimos Teddy Boy

CLUB SEGA

Como un arcade en tu Spectrum

R-TYPE

Super-Mario Bros

ARCADE

MAS POKES QUE NADIE

00005

8 413042 820307

EDITORIAL

No siempre se puede llegar a tiempo

Teóricamente estos meses que siguen a las Navidades deberían ser algo parcos en cuanto a novedades se refiere. Es fácil suponer que todas las compañías hayan hecho lo posible y lo imposible por lanzar sus productos durante las fechas navideñas, en donde las ventas crecen sensiblemente.

Pero siempre hay quien no llega a tiempo y, este año, parece que son muchos los juegos que están apareciendo ya pasadas las Navidades. En este número comentamos algunos de éstos y prometemos, para nuestro número 6, ofreceros una serie de sensacionales exclusivas. Atentos pues.

Dejemos de hablar de lo que será nuestro próximo número y centrémonos en el que nos ocupa. A partir de esta página podréis encontrar los comentarios de Navy Moves y R-Type, dos juegos con una calidad fuera de lo común. Por si fuera poco, la presentación del primero de éstos es excepcional. Si DINAMIC puede ofrecer todo esto por ese precio, ¿a qué se dedican las demás compañías?

Pero hay más, mucho más. En nuestras páginas encontraréis El Equipo A, Bobo, Bubble Ghost, Robocop y otros que sólo os mencionaremos si pasáis de página y hacéis un atento repaso al sumario.





MAS POK



COMMODORE 64

```
0 REM ---------------
1 REM HARBOUR ATTACK
2 REM ---------------
1000 DATA169,0,32,189,
255,162,1,32,186,255
1001 DATA169,0,162,1,1
60,8,32,213,255,169
1002 DATA48,141,158,8,
169,1,141,159,8,76
1003 DATA13,8,169,61,1
41,243,3,169,1,141
1004 DATA244,3,76,229,
3,32,132,255,169,173
1005 DATA141,178,29,14
1,213,29,141,70,30,141
1006 DATA127,59,96
2000 PRINTCHR$(147)
2005 PRINT"       H A R
 B O U R   A T T A C K
"
2008 PRINT:PRINT
2010 PRINT"   CARGADOR
 TRAINER POR BLASTERS
INC."
2015 FORX=272TO334:REA
DY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>7019 THEN P
RINT:PRINT:PRINT"   ER
ROR EN DATAS !!! ":END
2030 PRINT:PRINT:PRINT
2040 PRINTTAB(11)"VIDA
S INFINITAS":PRINT:PRI
NT
2060 SYS272
```



Quinto mes consecutivo para nuestro apartado de top; aunque en el futuro un cambio drástico está previsto para esta sección. Atentos al momento.

LISTA DE REDACCION

La lista de redacción, por el momento, va a omitirse, ya que se da por supuesto que nuestra opinión sobre el mejor juego queda reflejada en nuestro mega-juego del mes. Este mega-juego es el que ofrecemos como regalo de participación a todos los que han intervenido en nuestro apartado de votaciones, aparte de incluirse como central de nuestras páginas.







LISTA DE VOTACIONES

Un gran éxito ha acompañado a este apartado. El mes pasado y gracias a la colaboración desinteresada de Serma, esta compañía nos proporcionó diversos regalos para los agraciados con el juego del mes. Como Joe Blade no se encontraba disponible para todos los sistemas, la cosa quedó de la siguiente manera: nueve programs de Dizzy Dice par MSX, una caja de diez disquettes de 5 1/4" para PC, tres discos limpadores de 3 1/2" para Atari y Amiga, y el resto de sistemas se llevaron su copia de Joe Blade.

En este mes vamos a ofrecer los resultados de las votaciones, mientras que el mes que viene ofreceremos la lista de los premiados, una vez efectuado el correspondiente sorteo.

SPECTRUM NAVY MOVES	DINAMIC	**Distribuido por** DRO SOFT
AMSTRAD NAVY MOVES	DINAMIC	**Distribuido por** DRO SOFT
COMMODORE GUNSHIP	MICROPROSE	**Distribuido por** SERMA
MSX NAVY MOVES	DINAMIC	**Distribuido por** DRO SOFT
PC LA ABADIA DEL CRIMEN	OPERA SOFT	**Distribuido por** MCM
ATARI CAPITAN BLOOD	ERE	**Distribuido por** ZAFIRO
AMIGA F/A-18 INTERCEPTOR	ELECTRONIC ARTS	**Distribuido por** DRO SOFT

S U M A R I O

S T A F F

Director (cuando le dejan): Willy.
Cerebro en la sombra y saxo alto (el elemento imprescindible): Javier Guerrero.
¿Coordinador? de redacción: Carlos Mesa (el reportero más dicharachero del Barrio Sésamo).



Comentarios

Spectrum: Juan Carlos Sánchez y Julián Romero (el perro y el gato, aunque todavía no sabemos quién es quién).
MSX: Alberto Castillo (1.ª generación) y Benjamín Llamas (2.ª generación).
Amstrad: Un equipo de chalados que de vez en cuando rondan por aquí.
C-64: Benjamín Llamas.
AMIGA: Sascha Ylla-Könneke (lo conseguí, sin una sola falta).
PC-compatibles: Jorge M. Campos.
ATARI: Julián Romero.



Cargadores

Spectrum: Juan Carlos Sánchez y Julián Romero.
MSX: Ronald Van Ginkel (recién importado de Holanda).
Amstrad: Los mismos chalados de antes.
C-64: Todavía no tenemos muy claro quién nos hace los cargadores; pero de hecho, alguien los hace.
AMIGA: Pese a que lo intentan y no les sale, seguimos confiando en que tendremos cargadores dentro de poco.
PC-compatibles: Jordi Mas.
ATARI: Marc Steadman.

Club-SEGA: Criseida Ramírez.
Arcades: Carlos Mesa y Juan Carlos Sánchez (a cuál peor)
MEGABASE programada (ejem) por Sergi Casas i Xavier Martorell.

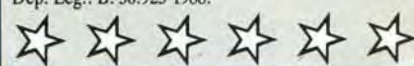






Diseño, maquetación, más prisas y latazos en general: Félix Llanos.
Dpto. Publicidad: Birgitta Sandberg (como Brigitte; pero en sueco).
Secretaria de Redacción: Silvia Soler (si todavía respira debajo del montón de cartas).
Fotocomposición y fotomecánica: UNGRAF, S.A.
Imprime: Tecnograf, S.A.
Distribuye: SGEL, S.A. Av. Valdeparra, 39. Pol. Ind. Alcobendas. 28100 Madrid.
Editor: Jaime Rosal.
Edita: Manhattan Transfer, S.A. Roca i Batlle, 10-12, bajos. 08023 Barcelona.
Redacción: MEGA Joystick. Roca i Batlle, 10-12, bajos. 08023 Barcelona. Tel.: (93) 211 22 56. B.B.S.: (93) 211 56 30. Fax: (93) 237 90 25. Télex: 93377 TXSE E.

Dep. Leg.: B. 36.923-1988.



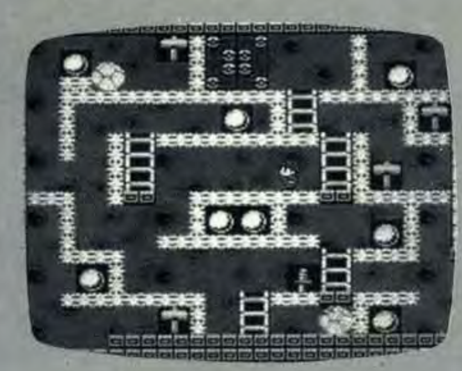
MEGA News

SUPER NOVEDADES KONAMI-SERMA

Y es que cuando se trata de hacer un comentario sobre los cartuchos de Konami podemos afirmar dos cosas: primero, la calidad de los mismos es notable y, segundo, encandilan a todos los que juegan con ellos. En esta ocasión, y durante las pasadas festividades, aparte de los ya conocidos juegos de siempre, Serma ha batido récords de ventas en varios de sus productos. Cartuchos como Ikari y Rastan Saga para MSX2, y Cross Blaim para los MSX de primera generación, han roto todas las previsiones —a pesar de salir de la habitual línea de Konami—.



¡Atención!, la sorpresa más notable de estas Navidades ha sido la causada por el lanzamiento de King's Valley II, continuación de uno de los mayores éxitos de Konami, que en esta ocasión vuelve a la carga con ocho voces polifónicas y una música apabullante. Podemos avanzar, además, que en esta segunda parte se adopta el mismo planteamiento de su predecesor, aunque variando en la cuestión de gráficos —similares al Maze of Galious—, la dificultad es más creciente en su desarrollo, existen nuevas herramientas de ayuda, y la utilización de la lógica es la nota predominante. Pero quizás lo más anecdótico de este cartucho es que podremos diseñar nuestras propias pantallas con la opción EDIT. ¡Magnífico! Ampliaremos más información al respecto en el próximo número. Mientras tanto nos conformaremos con unas cuantas pantallas del mismo.●





Desde las profundas aguas del océano ha llegado un torrente de destrucción capaz de aniquilar cualquier navío.

THE DEEP

Un torrente de destrucción llega desde las aguas del océano. Habrás de enfrentarte a submarinos, torpederos, acorazados, y toda clase de engendros del mar. US Gold nos deleita con crueles batallas navales en las versiones Spectrum, Amstrad, Commodore, Amiga, Atari ST e IBM PC y Compatibles.●



THE MUNCHER

Un nuevo Godzilla se ha apoderado de la pantalla de nuestros ordenadores. Y es que, al parecer, los dinosaurios se han puesto de moda —el último de ellos aparecía en Aaargh!—. Gremlins, por su parte, nos sorprende ahora con un simpático monstruo que arrasará una ciudad hasta su completa devastación. Para Spectrum y Commodore.●

JUEGA SEGURO:

EDUCACION VIAL PARA TU ORDENADOR

Felicitaciones efusivas a la Jefatura de Tráfico por la idea plasmada en un programa sobre educación vial. Juega seguro, que así se llama el juego en cuestión, es un programa-juego en el que tendremos que atender las señales y normas de circulación que se nos vayan planteando en forma de problema gráfico. En base al código de circulación, y seleccionando la posibilidad de participar como peatón o ciclista, este programa realizado por Mind Games España, aparece en un principio para los ordenadores MSX —aunque está prevista su conversión a otros sistemas—. Caso anecdótico es que el mismo se utilizó como regalo de la Jefatura de Tráfico a los asistentes más pequeños al salón de la Infancia de Barcelona. Hay que repetir, sin duda alguna, el aplauso de felicitación para un programa que nos introduce de lleno en la educación vial y de una manera agradable.●

REX

Rex, es un alien-mercenario encargado de un trabajo para cumplir en el planeta Zenith: destrucción total del Great Tower. Para ello, un mercenario sin escrúpulos como él, armado como va hasta los dientes, destrozará cualquier cosa que se intercepte en su camino. Martech nos dejará el programa para Spectrum, Amstrad y Commodore.●

MINI GOLF

Muchos de vosotros habréis jugado infinidad de veces a lo que se ha dado en llamar el mini-golf –existen salones dedicados a este deporte–. Y cómo no, los programadores de juegos no se pierden ni una. De modo que ya tenemos adaptación de este popular juego para nuestros ordenadores. De Magic Bytes para Amiga, Atari y Commodore.●

BATTLE CHESS

Acostumbrados como estamos a tantos programas de ajedrez como existen en la historia del software qué nos puede ofrecer Battle Chess. Pues este nuevo concepto en ajedrez incorpora un tablero con diferentes perspectivas tridimensionales, un gran menú con infinidad de variedades, elección de distintos tipos de figuras, y lo más importante y novedoso: las figuras, a la hora de matarse entre ellas, combaten de verdad y se asesinan según la jugada efectuada. ¿Cómo será, entonces, un jaque-mate? De momento sólo está disponible para las versiones de Atari ST y Amiga. Pero muy pronto...●

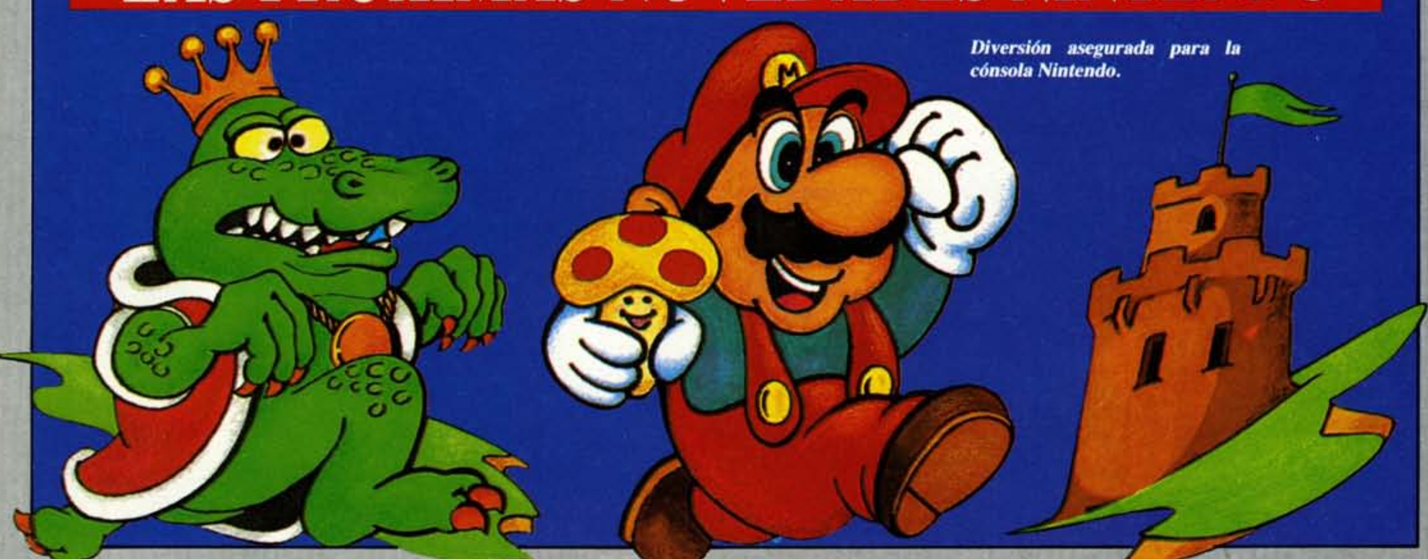




LAS PROXIMAS NOVEDADES NINTENDO

La última noticia de la cónsola Nintendo es que está prevista una conversión del gran éxito Pacmanía. Y es que el regreso de Pac-man se debía producir hasta en cónsola. Mencionando a esta cónsola japonesa hay que añadir más novedades a la extensa serie que ya posee. Para empezar ya está disponible el juego Castlevania; y algunos se preguntarán sobre la particularidad de esta aparición. Pues aparte de ser la adaptación de una máquina de salón, bajo este título se esconde el magnífico Vampire killer, primer mega-ROM de Konami para los MSX de segunda generación. ¡A tener en cuenta! Para acabar, junto con la aparición de Top Gun, ya están aquí –cabría decir casi ya– las continuaciones de aquel juego tan adictivo sobre los Super Mario. Super Mario Bros II y III incorporarán, además, nuevo armamento y distintas variantes que satisfarán a los seguidores de la cónsola Nintendo. ●





Diversión asegurada para la cónsola Nintendo.

MEGA News

da habitual o pedirlo directamente a nuestra base terrestre. STOP. Se preveía un suceso inevitable. STOP. Otras compañías están haciendo copias del juego Capitán Blood. STOP. Secuelas sin importancia sobre el bio-arcade acerca de hechos engañosos. STOP. Repetimos oferta de nuestro anterior comunicado. STOP. Si posees el juego y quieres hacerme llegar alguna sugerencia o duda solo tienes que escribirme. STOP. Comunicaremos lista de premiados en el número que viene. STOP. Esta lista será la misma de la relación de premios de este n.° anterior. STOP. Quiero felicitar con un gran regalo a todos aquellos que logren completar con éxito la búsqueda de los cinco números perdidos en el universo. STOP. Examina los detalles. STOP. Fin del mensaje. STOP.

NOVEDADES ZAFIRO

Nombre: Xam/cazador de juegos de primera clase. Información complementaria desde el planeta Zafiro. STOP. Comunicado oficial desde el planeta Zafiro. STOP. Seguimos recibiendo cantidad de cartas para la promoción de nuestro club. STOP. Próximamente ampliaremos más información sobre los 40 videojuegos más bárbaros. STOP. Por el momento el videojuego que nos ocupa sigue siendo Capitán Blood. STOP. El resto de la serie puedes buscarla en tu tienda habitual o pedirlo directamente a nuestra base terrestre.

Xam y el Capitán Mega te invitan a participar en el sorteo de grandes premios para los que finalicen el programa Capitán Blood. Para ello sólo habrás de contestar nuestro cupón, indicando cuál es el final del programa, aparte de incluir las coordenadas universales de los cinco números.





CAPITAN BLOOD

El juego termina de la siguiente forma ....

....

Y he encontrado los cinco números —dobles de Blood— en las siguientes coordenadas universales ....

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Población ....
Provincia ....
CP ....



Si decimos que este pack de juegos deportivos proviene de la compañía inglesa Accolade muy pocos conocerán la empresa original. Pero si además añadimos que ésta fue la creadora del magnífico Test Drive enseguida nos formaremos una idea de la calidad de sus productos. Ahora le ha tocado el turno a este pack que incluye T.K.O., un juego de boxeo con estrategias y diversos oponentes; Fast Break, un divertido juego de baloncesto en tres dimensiones; Servey and volley, panorama tridimensional con un fondo increíble; y Rack'em, billar americano de salón, también con la perspectiva tridimensional. Electronic arts distribuye, actualmente, el programa para las versiones de Commodore 64 e IBM PC y Compatibles. De momento sólo lo podemos encontrar en el Reino Unido.

MEGA News

MAS SOBRE LA CONSOLA PC-ENGINE





Esta cónsola, a la que ya nos hemos referido con anterioridad, se preveía que iba a alcanzar las cotas más altas del éxito. Para corroborar nuestras palabras resulta que en el difícil mercado inglés el PC-Engine está causando furor entre los seguidores de los buenos juegos. Comenzando por Giraya que resulta ser que incorpora la técnica del CD-ROM –arcade oriental– pasando por las siguientes novedades: Fantasy zone, Baseball, R-Type parte I y II, esta nueva cónsola se está abriendo camino entre el fenómeno que han producido estos aparatos. Es más, a pesar de ser la última cónsola aparecida en el mercado, el resto de las mismas está copiando –literalmente– algunas mejorías que aportó su nacimiento. Nintendo ha adaptado, sin ir más lejos, la fórmula del CD-ROM según noticias que nos llegan a través de otras publicaciones orientales. Y es que hay que reconocer que lo de las cónsolas es todo un fenómeno que cada día va a más. Si quieres más información lee el apartado que viene después.●



EXPLODING FIST +

Después del éxito obtenido por System 3 con su programa International Karate Plus, Melbourne House pretende continuar la saga de los Plus. Ahora le ha tocado el turno al juego «the way of the exploding fist» del que ya se extrajeron dos partes. Pues bien, el resultado es una nueva versión, que pretende haberse mejorado respecto a sus anteriores, con un distintivo llamado Plus, y sin aportar nada nuevo al tema de las artes orientales. Próximamente en vuestros ordenadores.●

OUT RUN EUROPA

Sí, estamos hablando del ya clásico Out Run, pero con unas cuantas diferencias. El concepto es el mismo –se ha tomado la misma idea de la versión original– pero se ha sumado a este nuevo



programa cinco escenarios diferentes. Los nuevos escenarios que estarán apropiados al continente europeo estarán completados con vehículos propios de cada país –la marca Volkswagen en Alemania, Citröen en Francia, etc.–. Este juego de US Gold tendrá su aparición a principios del presente año. ¡Esperamos impacientes su llegada!●



CAVEMAN UGH-LYMPIC

En la época de nuestra Prehistoria también, a otros niveles, se practicaban todo tipo de deportes. Este programa que nos ocupa, no es otra cosa que una competición a seis juegos sobre unas imaginarias olimpiadas prehistóricas. El juego originario de Electronic Arts se encuentra disponible, de momento y en el Reino Unido, en la versión Commodore.●

GAME SET & MATCH 2

La gran compilación de simuladores deportivos que trajo la primera parte de esta pack sumado al éxito obtenido ha originado la creación de una segunda parte. Ocean nos sorprende con una fantástica recopilación de éxitos ya conocidos y reunidos de una sola vez. Este nuevo pack incluye Match day II, Winter Olympiad, Super Hang on, Basket

MEGA News





OPERATION NEPTUNE

Desde las apacibles aguas del océano Pacífico, Infogrames, nos transporta a una difícil misión para destruir bases enemigas en los abismos del mar. Esta operación será llevada a cabo por un intrépido submarinista contra la más sofisticada tecnología submarina, aparte de enfrentarse contra los predadores del mar. Disponible próximamente para Atari, PC, Amiga, Commodore y Amstrad.●

master, Steve Davies snooker, Track & field, Nick's Faldo open, Superbowl, Ian Botham Test Match, Championship sprint. Disponible en Spectrum, Amstrad y Commodore.●

SPEEDBALL

El Speedball es un deporte futurista, el cual se desarrolla en una pista circular donde los jugadores protegidos con un armazón metálico luchan denonadamente para introducir una bola de hierro en la portería contraria. Acción ilimitada donde la agresión y la sangre forman parte del juego este programa de gráficos excepcionales y distribuído actualmente por Image Works se encuentra disponible para Atari ST Amiga, y PC y Compatibles. ●

WEC LE MANS 24

Especialmente y para los maníacos de las adaptaciones de juegos de salón llega la conocida máquina de Konami. Wec Le Mans te transportará, sin dudarlo, a las emociones que pudiera producirte el participar en las famosas 24 horas. Para ello, al más puro estilo Out run, sólo habrás de introducirte en tu bólido y completar las vueltas del más famoso circuito de todos los tiempos. Imagine ha adaptado el programa para Amstrad, Commodore, Spectrum, Atari ST y Amiga. ●



THE MUNSTERS

No hará muchos meses se emitía todos los sábados, dentro del programa la Bola de Cristal, una miniserie que se llamaba la familia Munsters. Pues bien da la casualidad de que tanto Marilyn, como Herman, como Eddie, como Lily, y como el abuelo se han metido de lleno en una aventura para nuestros ordenadores. Los gráficos son inmejorables y la calidad del programa excelente. Habrás de acudir al rescate de la familia por un percance en las lecciones de fantasmología. ¿Qué te parece? Pronto disfrute para las versiones de Atari ST, Amiga, Spectrum, Commodore 64, Amstrad, y MSX. Del sello anglosajón Again. •

GHOULS'N' GHOSTS

Capcom, la compañía original inglesa creadora de grandes éxitos arcades, nos va a sorprender dentro de muy poco tiempo en nuestro país con la continuación de una gran máquina que ocupó muchas monedas a los adictos al arcade. Nos referimos al popular Ghost'n Goblins. Si nos fijamos en el título de esta nueva parte observaremos la similitud de los mismos. Esta continuación destaca tan solo por los gráficos y paisajes de fondo que irán acompañando al personaje-protagonista en la búsqueda de su amada princesa. Por lo demás el planteamiento y desarrollo del juego sigue siendo el mismo. Fíjate cuando puedas en el aspecto gráfico de la máquina, cuando llegue a nuestro país, y dínos tu parecer...•



THE GAMES SUMMER EDITION

Era de esperar. Primero llegó una edición oro de las olimpiadas de invierno, ahora le ha tocado el turno a las olimpiadas de verano. En esta nueva edición se han incluído varias formas de participar en los diferentes deportes de verano. Desde las barras, salto de trampolín, y lanzamiento de martillo, pasando por el salto de vallas, tiro al arco y anillas, y acabando con el salto de pértiga y el ciclismo de velódromo. El programa de Epyx se encuentra disponible para las versiones Commodore, PC y compatibles, Amiga, Amstrad, Atari ST y Spectrum.•

BUBBLE GHOST

AMIGA

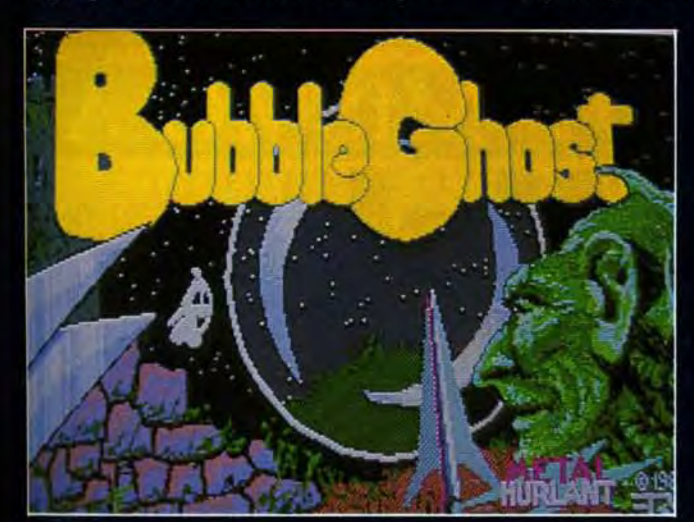
(También para ATARI ST, Amstrad CPC, C 64, Apple II GS, PC y compatibles)

Después de la avalancha que hemos sufrido los usuarios de Amiga de una gran cantidad de programas mediocres y un sinfín de versiones del clásico juego Breakout, por fin nos llega a la redacción un juego original, a la vez que difícil y motivante.

Como ya nos revela el nombre del programa, el juego tratará de una burbuja y un fantasma. Nuestra misión es conseguir llevar una burbuja (que representa el alma del fantasma) de un lado a otro de la pantalla y hacer que escape por una especie de pequeña puerta. Aunque parece una tarea muy fácil, no lo es tanto, ya que la única manera de desplazar la burbuja es soplando, pues de otro modo estallaría. Otra dificultad que hay que tener muy en cuenta son las habitaciones del castillo. En ellas pinchos, paredes, velas, botas, cabezas, ventiladores y muchos otros objetos y signos surrealistas intentarán hacer que fracase nuestro simpático fantasma.

El protagonista puede, además de soplar la burbuja para desplazarla, accionar otros elementos, como por ejemplo: apagar velas, lo que hace que nuestro marcador aumente considerablemente.

Si conseguimos atravesar la pantalla con la burbuja dentro de un margen de tiempo, se nos bonificará el tiempo restante con un BONUS. Al llegar a una sala nueva se empieza















La única forma de mover la burbuja es soplando, ya que de otra forma ésta se rompería.

BUBBLE GHOST

con un nuevo BONUS.

Cabe destacar la animación del fantasma, así como los gráficos del juego. Al apretar el botón izquierdo del ratón, el fantasma dará una vuelta sobre sí mismo hacia la izquierda y si apretamos el botón derecho sucederá lo mismo, pero hacia la derecha. Para soplar, apretaremos la tecla de espacio del ordenador. Si soplamos demasiado tiempo seguido, nuestro fantasma se quedará sin aliento y, volviéndose rojo, empezará a toser desesperadamente e intentará seguir respirando. Si petamos una burbuja, el fantasma nos mirará enfadado y gritará unas palabras en el idioma fantasma que muestran su descontento. Esta pequeña bronca irá acompañada por una mímica y unos movimientos que subrayan esta idea de enfado.

En total disponemos de 5 almas para superar todos los niveles. El juego cuenta, además, con un modo de dos jugadores y la opción de entrenamiento en las diversas salas de juego (esto último sólo para AMIGA, PC, C64 y Apple II).

También podemos salvar las 5 primeras mejores puntuaciones en disco, ya que el programa cuenta con un Hall of Fame.

Se trata en definitiva de un buen juego que puede llevar rápidamente a la desesperación, dado que su grado de dificultad es muy alto.

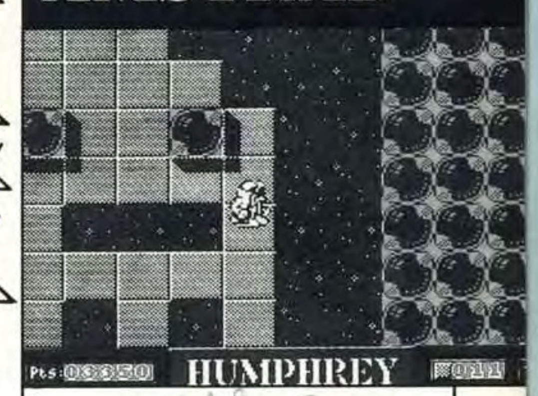
Lástima que no contemos con unas cuantas bombas para destrozar los traicioneros ventiladores, pero esta vez no somos Rambo... •

MAS POKES QUE NADIE

1943 ATARI

```
1     ' ANTES DE EJECUTAR EL BASIC HAY
2     ' QUE CREAR LA CARPETA 'AUTO'
3     ' EN UN DISCO VIRGEN.
4     '*************************************
5     '*     CARGADOR DE VIDAS INFINITAS    *
6     '*              PARA 1943             *
7     '*          POR MARC STEADMAN         *
8     '*************************************
10    FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20    FOR N=3E5 TO 3E5+222 STEP 2: READ A$
30    A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
40    IF S<>&H144D44 THEN ? "DATAS MAL":END
50    ? "PON EL DISCO VIRGEN":A$=INPUT$(1)
60    BSAVE"AUTO\1943.PRG",3E5,N-3E5:?"Ok."
70    A$=INPUT$(1):XBIOS 38,&HFC0000
100   DATA 601A,0000,00BC,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000
120   DATA 0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D
130   DATA 000C,D0AD,0014,D0AD,001C,0680
140   DATA 0000,0500,2200,D28D,0681,FFFF
150   DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,3F3C,0000
160   DATA 3F3C,004A,4E41,DFFC,0000,000C
170   DATA 4879,0000,0094,3F3C,0009,4E41
180   DATA 5C8F,3F3C,0007,4E41,548F,4879
190   DATA 0000,0084,4879,0000,0084,4879
200   DATA 0000,0088,3F3C,0003,3F3C,004B
210   DATA 4E41,DFFC,0000,0010,0680,0000
220   DATA 0008,2A40,2C55,303C,4E75,3D40
230   DATA 219C,4ED6,0000,4E71,534E,4431
240   DATA 2E50,494E,0000,4E71,2A1B,451B
250   DATA 7743,414D,4249,4120,454C,2044
260   DATA 4953,434F,2059,2050,554C,5341
270   DATA 2055,4E41,2054,4543,4C41,0000
280   DATA 0000,003A,1606,0600
```

HUMPHREY AMSTRAD



VIDAS

```
5 ' Cargador Humphrey
 BY Franky
10 MODE 0:INK 0,0:BOR
DER 0: OPEN OUT"t":ME
MORY 598:CLOSEOUT:LOA
D"!"
20 POKE &2E7,0:POKE &
2EB,&BF
30 FOR I=&BF00 TO &BF
10:READ A:POKE I,A:NE
XT:CALL 600
40 DATA 243,62,0,50,1
13,32,50,114,32,50,11
5,32,195,232,3,0,0
```

Tras la explosión demográfica del 1998 resultaba muy difícil vivir en paz. La gente vivía realmente hacinada en las grandes ciudades. Ciudades en las que la delincuencia había aumentado considerablemente, llegando a cotas realmente peligrosas para la vida en sociedad.

Era un duro trabajo mantener el orden y la paz en ciudades del calibre de Nueva York o Los Angeles. Un duro trabajo que llevaban a cabo policías fuertemente entrenados. Policías que habían sido reclutados entre la élite de las fuerzas militares. Uno de ellos era Murphy. Tal vez el policía más prometedor de todo aquel departamento. Ser policía era una vocación en él. Estaba casado y tenía un hijo de nueve años.

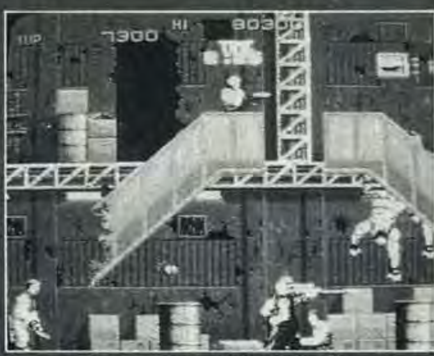
Su vida transcurría con total normalidad, si entendemos como normal la vida de un policía donde se sucedían las amenazas, los problemas, y aquella sensación de impotencia que envolvía todo el departamento, y les hacía aparecer indefensos ante una sociedad corrupta hasta la médula. Pero a pesar de todo, Murphy estaba contento. Tenía una buena casa, como correspondía a todos los policías y vivía feliz con su familia, hasta el día en que murió… después cambió todo…

Era un día normal, en el que se habían cometido el mismo porcentaje de homicidios que usualmente. Murphy se vio envuelto, por casualidad, en una persecución a una pequeña banda de asaltantes.




¡Ten cuidado con la bola de acero!


RoboCop continúa en problemas.


Los enemigos te acosan, deshazte de ellos.


Ten cuidado, te disparan desde arriba.


En el cementerio de coches encontrarás más enemigos.


Dispara o estás perdido.


¡Un loco quiere cortarte la cabeza!


Elimina a los lanza-granadas.

Pero en aquella persecución cayó en una emboscada. En la guarida de éstos fue torturado hasta la muerte. Poco se pudo hacer por su vida y su cuerpo. Finalmente se le mantuvo con vida artificialmente, pero aún quedaba una oportunidad. Murphy había firmado un seguro de vida mediante el cual, tras su muerte, donaba su cuerpo al departamento de investigación policial. Y así fue aprovechado su cuerpo, o mejor dicho, lo que quedaba de su cuerpo. Con él y partes mecánicas se construyó un superpolicía, ROBOCOP. Equipado con armas de alto rendimiento y tecnología informática unida a la perfección del cerebro humano era el policía perfecto. Un cyborg en el que se unían, en perfecta armonía, mecánica y biología. Era el único que podía salvar a la ciudad de hundirse en su propia basura. Era ROBOCOP.

ROBOCOP

Era el policía perfecto. Todo su cuerpo estaba blindado, lo cual le protegía del armamento convencional. Parte de su cerebro había sido aletargado y estaba controlado por un ordenador. Contaba con un arma de alto nivel de penetración, que guardaba en el interior del muslo derecho. Los servomotores que sustituían a algunos de sus músculos le proporcionaban una gran fuerza y resistencia. Estaba equipado también con visión infrarroja e interfase directa con un sistema informático. Tal vez adolecía un poco de rapidez, pero ésta era fácilmente suplida con inteligencia y fuerza. En realidad era un ochenta y cinco por ciento parte mecánica, parte que había sido remodelada tras su muerte y, por supuesto, mejorada. Robocop tenía sólo cuatro directivas en su sistema:

1– Servir a la causa pública.
2– Proteger a los inocentes.
3– Mantener la ley.
4– Clasificado.

CARGADOR

```
 10 REM **********************
 20 REM *Cargador para RoboCop*
 30 REM *  por Julian Romero  *
 40 REM **********************
 50 CLS
 60 INPUT "Vidas infinitas (s/n) ";a$
 70 INPUT "Energia infinita (s/n) ";b$
 80 INPUT "Municion infinita (s/n) ";c$
 90 INPUT "Tiempo infinito (s/n) ";d$
100 PRINT "Pon el RoboCop en el cassette y
      pulsa una tecla": PAUSE 0
 120 POKE 23624,0: POKE 23693,0: CLS : POKE
 23739,111: LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""C
ODE
 130 IF a$="s" THEN POKE 46228,0
 140 IF b$="s" THEN POKE 39540,201
 150 IF c$="s" THEN POKE 38451,201
 160 IF d$="s" THEN POKE 45720,0
 170 PRINT USR 33049
```

ROBOCOP





Por supuesto, no recordaba quién había sido antes. Sólo sabía que era una máquina dispuesta a matar con tal de proteger a los inocentes y hacer cumplir la ley. Sólo sabía que era ROBOCOP.

EL JUEGO

Así es Robocop. En el juego tú encarnarás al policía Murphy, ya convertido en Robocop. Tu misión bastante simple, que no fácil, "limpiar" la ciudad de todos los criminales, ladrones y demás basura. El juego se encuentra en al línea del tradicional Green Beret. Un scroll horizontal en ambas direcciones, nuestro personaje en el centro de la pantalla siempre, y multitud de enemigos que aparecen por todos lados son ingredientes de Robocop.

Pero lo que realmente diferencia Robocop de otros juegos del mismo estilo, son los detalles que incorpora. Cuando acaba de cargar el juego y tras una buena pantalla de presentación (Robocop saliendo de su coche) podemos ver un menú muy parco en detalles. Pero cambia la primera impresión cuando comenzamos a jugar, aunque sólo en los modelos Spectrum 128 K. Al pulsar Start aparece una secuencia que imita el proceso de carga del sistema primario de Robocop. En éste aparecen los mensajes de carga del sistema y junto a ésto, las cuatro directivas del sistema, las cuales nos dice el ordenador, con una voz digitalizada casi perfecta. Esto, unido a diversos mensajes que, igualmente, oímos durante el juego y a unas melodías muy bien realizadas hacen que el programa se lleve la palma en cuanto a sonido.

Los gráficos no son tan perfectos como el sonido, sobre todo porque se ha preferido sacrificar el colorido para no tener problemas de superposición de éstos. Pero lo que también es realmente alucinante es el movimiento. Unas secuencias de movimiento relamente fieles a la película aparecen a lo largo del programa. Es realmente una gozada ver como Robocop adopta una posición de sufrimiento cuando es alcanzado por un proyectil, al igual que hace en la película.

Durante el desarrollo de la partida tendremos muchas sorpresas que hacen el juego realmente agradable, como una en la que tendremos que identificar a un criminal construyendo su retrato robot. Robocop es realmente un buen juego.

VALORACION FINAL

Robocop es un programa en el que se han cuidado a fondo algunos de sus detalles. De nuevo nos encontramos con un tipo de juegos que se han utilizado hasta el aburrimiento, pero la imaginación de los programadores y el guión original de la película, lo han convertido en un juego distinto. Esto es también muy importante en Robocop. Creo que se trata de la versión en juego de ordenador más fidel que se ha realizado hasta la fecha. Es increíble ver cómo se han respetado fielmente todas las escenas más importantes de la película. Además, por fin se ha aprovechado de una manera seria las posibilidades del chip de sonido de los nuevos Spectrum, con unas melodías muy bien conseguidas y voces digitalizadas que imitan perfectamente la voz original de Robocop.

ALGUNOS TRUCOS

Pocos trucos os podemos dar esta vez, porque el nivel de dificultad del juego nos ha impedido conseguir más, pero algunos van así que preparaos. En la primera fase, hasta que podamos coger los proyectiles de alta penetración (que eliminan enemigos con un solo disparo), hemos de intentar no disparar apenas y avanzar rápidamente. Lo peor aquí es quedarse sin munición; moriremos con seguridad. Cuando ya los hayamos cogido, lo mejor es avanzar pulsando simultáneamente el joystick hacia arriba; así si nos aparece algún criminal por arriba podremos dispararle al momento sin que nos llegue a alcanzar. En la secuencia en la que tenemos que salvar a la chica matando al asesino que la tiene cogida, lo que hemos de hacer es ponernos con el punto de mira hacia un lado y esperar a que se desplace, en ese momento se descubrirá un poco y le podremos alcanzar.

En la segunda fase, en cuanto empecemos, nos movemos hacia la izquierda y disparamos un montón, después nos giramos, nos agachamos y hacemos lo mismo. Nos alcanzarán menos proyectiles. Después, al tener que subir al fondo de la pantalla a la derecha por una escalera, lo mejor es subir muy despacio y cuando veamos los pies de un enemigo por arriba le disparamos y bajamos. Repetimos la operación hasta que no veamos ninguno al subir. ●



ELIMINATOR, UN ARCADE COMO LOS DE ANTES:

Eliminator es uno de los arcades más alucinantes que han sido programados en los últimos años. Su autor, John Philips, no se puede decir que sea un novato precisamente, ya que tiene a sus espaldas títulos tan destacados como IMPOSSABALL y NEBULUS. En un principio se halla disponible para ATARI ST y AMIGA, aunque en la actualidad se están desarrollando las versiones de 8 bits.



```
A:\> type eliminat.bas
10      '********************************
20      '*    CARGADOR PARA ELIMINATOR    *
30      '*        POR MARC STEADMAN       *
40      '********************************
50      FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
60      FOR N=3E5 TO 3E5+252 STEP 2: READ A$
70      A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
80      IF S<>&H179836 THEN ? "DATAS MAL":END
130     BSAVE "ELIMINAT.PRG",3E5,N-3E5:?"Ok."
140     DATA 601A,0000,00DC,0000,0000,0000
150     DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000
160     DATA 0000,0000,207C,0007,5000,227C
170     DATA 0000,001C,303C,0200,20D9,51C8
180     DATA FFFC,4EF9,0007,5000,A00A,4879
190     DATA 0000,00AE,3F3C,0009,4E41,3F3C
200     DATA 0007,4E41,2E7C,0008,0000,3F3C
210     DATA 0002,4879,0000,00C6,3F3C,003D
220     DATA 4E41,504F,3A00,2F3C,0007,7000
230     DATA 2F3C,000F,4240,3F05,3F3C,003F
240     DATA 4E41,DEFC,000C,23FC,0007,6000
250     DATA 0000,873C,2C7C,0007,70B6,2A56
260     DATA 2CBC,5C8F,4E75,4EB9,0007,7040
270     DATA 2C8D,203C,4E71,4E71,33C0,0001
280     DATA 64E0,23C0,0001,64AC,23C0,0001
290     DATA 64B0,23C0,0001,699C,33C0,0001
300     DATA 6A5C,23C0,0001,6A5E,4ED6,2A1B
310     DATA 451B,7749,4E54,524F,4455,4345
320     DATA 2045,4C20,4449,5343,4F00,4155
330     DATA 544F,5C4A,4D50,424F,4F54,2E50
340     DATA 5247,0000,0000,0000,0000,0008
350     DATA 181C
```

EL JUEGO:

En el caso de Eliminator, tengo, que decir que no tiene ningún argumento ni falta que le hace, ya que lo primordial en este tipo de programas es la acción.

El juego se desarrolla a través de 14 fases. En cada una de ellas hemos de atravesar un segmento de una larga y serpenteante carretera espacial repleta de enemigos y de barreras que hemos de destruir. Al terminar cada una de las fases encontraremos una gran puerta que, después de que nuestra nave la atraviese, se cerrará y aparecerá una pantalla de bonificación.

A partir de la segunda fase se nos proporcionará un código que se puede teclear en la pantalla de ayuda (pulsando la tecla HELP en los títulos). Lo podremos utilizar cuando queremos empezar por una fase determinada y así ahorrarnos hacer todo el camino cada vez que empezamos a jugar.

Los códigos son los siguientes:

- AMEOBA: Stage 2
- BLOOP: Stage 3
- CHEEKI: Stage 4
- DOINOKI: Stage 5
- ENIGMA: Stage 6
- FLIPME: Stage 7
- GEEGEE: Stage 8
- HANDEL: Stage 9
- ICICLE: Stage 10
- JAMMIN: Stage 11
- KIKONG: Stage 12
- LAPDOG: Stage 13

La catorceava fase no tiene código de acceso directo.

LOS ENEMIGOS:

En todas las fases hay un variado número de enemigos que se comportan cíclicamente y de una forma absolutamente regular. Los primeros que tenemos que combatir son los alienígenas. Pueden atacar por separado o en formación, así como rebotar a la vez que disparan. Cada vez que eres tocado por uno de los disparos baja la energía, por lo que mejor será esquivarlos y no preocuparnos por destruir a las naves.

QUE NADIE

Los problemas empezarán a ser importantes cuando nos encontremos con muros obstaculizando el paso. Estos objetos fijos no pueden ser destruidos y a veces llegan a ocupar la práctica totalidad de la pista.

Hay también unos obstáculos muy similares a los muros pero que son más pequeños y parpadean. Los vamos a denominar blancos y pueden ser destruidos a balazos. En muchas ocasiones forman un gran cinturón junto a los muros.

Para terminar, voy a describir el obstáculo más curioso de todos. Son una serie de rampas inclinadas que al pasar por encima te lanzan por el aire, llegando a hacerte saltar hasta la pista del techo, por lo que la nave se invertirá y tendremos que luchar boca abajo. En fin, que luchar al revés es de lo más difícil...

En relación a los diferentes tipos de arma decir que la más útil es el cañón de doble fuego, que es la que se consigue al recoger la primera estrella. Las demás, aunque más espectaculares no son ni mucho menos mejores, dada su lentitud.

VALORACION FINAL:

Como he dicho al principio, lo más importante del programa es que es ENTRETENIDO. No tiene mayores complicaciones, no has de buscar extraños objetos ni ir entrando y saliendo de pantallas extremadamente parecidas entre sí.

La idea de las rampas es muy original y el diseño de todos y cada uno de los objetos que aparecen en el juego es muy preciso. Los diferentes caminos que tiene el jugador para llegar al final de cada fase hacen que el juego sea extremadamente variado, por no hablar de la inclusión de los códigos.

Técnicamente es una maravilla al igual que lo fue NEBULUS. El scroll es pixel a pixel y la sensación de acercamiento de los objetos increíble.

El sonido quizá es el punto más flojo del programa, cosa que se está generalizando cada vez más. El uso del color es adecuado.

Resumiendo: no hacen falta licencias de películas ni de arcades para conseguir un gran juego. Sólo se necesita imaginación y ganas de trabajar. Que cunda el ejemplo... ●

PACMANIA

```
1     '*************************************
2     '*     CARGADOR DE VIDAS INFINITAS    *
3     '*            PARA PACMANIA           *
4     '*          POR MARC STEADMAN         *
5     '*************************************
10    FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20    FOR N=3E5 TO 3E5+244 STEP 2: READ A$
30    A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
40    IF S<>&H189126 THEN ? "DATAS MAL":END
50    BSAVE "PACMANIA.PRG",3E5,N-3E5:?"OK."
100   DATA 601A,0000,00D4,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000
120   DATA 0000,0000,A00A,4879,0000,00B8
130   DATA 3F3C,0009,4E41,3F3C,0007,4E41
140   DATA 2E7C,0008,0000,3F3C,0002,4879
150   DATA 0000,00CA,3F3C,003D,4E41,504F
160   DATA 3A00,4879,0000,00D0,2F3C,0000
170   DATA 001C,3F05,3F3C,003F,4E41,DEFC
180   DATA 000C,2F3C,0003,0200,2F3C,000F
190   DATA 4240,3F05,3F3C,003F,4E41,DEFC
200   DATA 000C,41FA,0070,227C,0003,0200
210   DATA D3E8,0002,D3E8,0006,D3E8,000E
220   DATA 207C,0003,0200,2008,D1D9,7200
230   DATA D190,1219,6714,B23C,0001,6608
240   DATA D1FC,0000,00FE,60EE,D1C1,7200
250   DATA 60E6,223C,4E71,4E71,227C,0003
260   DATA 497E,2281,227C,0003,988E,22C1
270   DATA 3281,4EF9,0003,0200,2A1B,451B
280   DATA 7750,4F4E,2045,4C20,4449,5343
290   DATA 4F00,5A2E,5052,4700,0000,0000
300   DATA 0000,0004,1C10
```



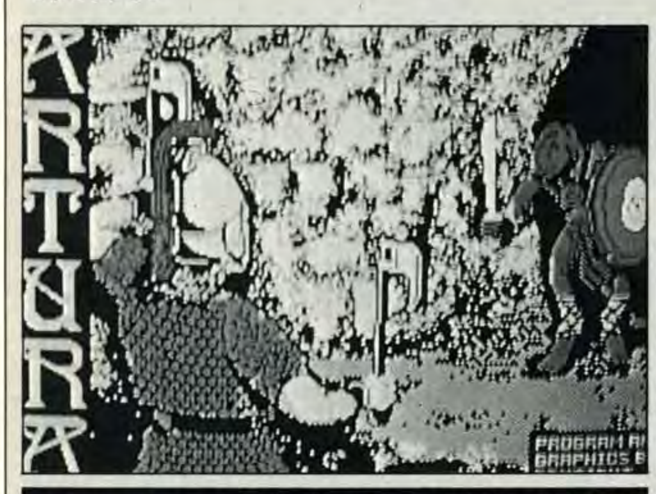
ATARI

MAS POKES QUE NADIE

SPECTRUM

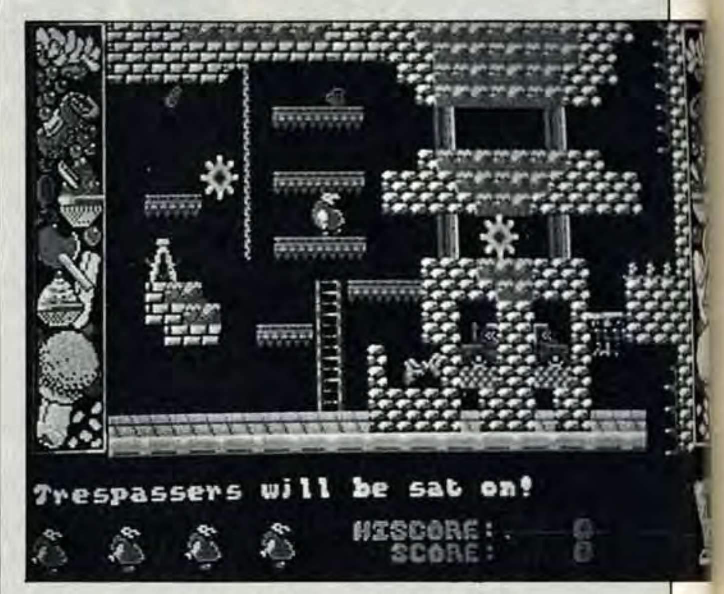
ARTURA

```
  10 REM ***********************
  20 REM ** ARTURA (SPECTRUM) **
  30 REM **      INMUNIDAD      **
  40 REM ** POR JULIAN ROMERO **
  50 REM ***********************
  60 CLEAR 24831: PRINT "O.K. PO
N LA CINTA ORIGINAL Y...": PAUSE
 0
  70 INK 7: POKE 23624,63: CLS :
 LOAD ""CODE 65000: LOAD ""CODE
  80 POKE 65029,255: FOR N=65280
 TO 65295: READ A: POKE N,A: NEX
T N
  90 RANDOMIZE USR 65000
 100 DATA 33,9,255,34,16,91,195
 120 DATA 0,91,175,50,138,125,19
5,80,95
```



CHUBBY GRISTLE

```
  10 REM ***********************
  20 REM **   CHUBBY GRISTLE   **
  30 REM ** POR JULIAN ROMERO **
  40 REM ***********************
  50 INPUT "Vidas infinitas (s/n
";a$
  60 FOR n=62000 TO 62024: READ
a: POKE n,a: NEXT n
  70 CLS : PRINT "O.K. Pon la ci
nta original y...": PAUSE 0: IF
a$<>"s" THEN POK
E 62021,0
  80 POKE 23624,0: POKE 23693,0:
```




```
CLS : RANDOMIZE USR 62000
  90 DATA 49,0,0,221,33,0,64,17
 100 DATA 0,176,62,255,55,205,86
 110 DATA 5,48,241,175,50,124,11
6
 120 DATA 195,75,113
```

KNIGHT LORE

```
  10 REM ***********************
  20 REM **     KNIGHT LORE     **
  30 REM ** POR JULIAN ROMERO **
  40 REM ***********************
  45 PRINT "O.K. pon la cinta or
iginal y...": PAUSE 0
  50 BORDER 0: POKE 23693,0: CLE
AR 24830: LOAD ""SCREEN$ : PRINT
 AT 20,0:: LOAD
""CODE
  60 INK 7: FOR n=1 TO 3: READ a
$,b: CLS : PRINT a$: PAUSE 0: IF
 INKEY$="s" THEN
 POKE b,201: BEEP .05,3
  70 NEXT n: RANDOMIZE USR 24832
  80 DATA "Vidas infinitas (s/n)
",53567,"Tiempo infinito (s/n)",
50088,"Inmunidad
 (s/n)",47196
```



Por Criseida Ramírez

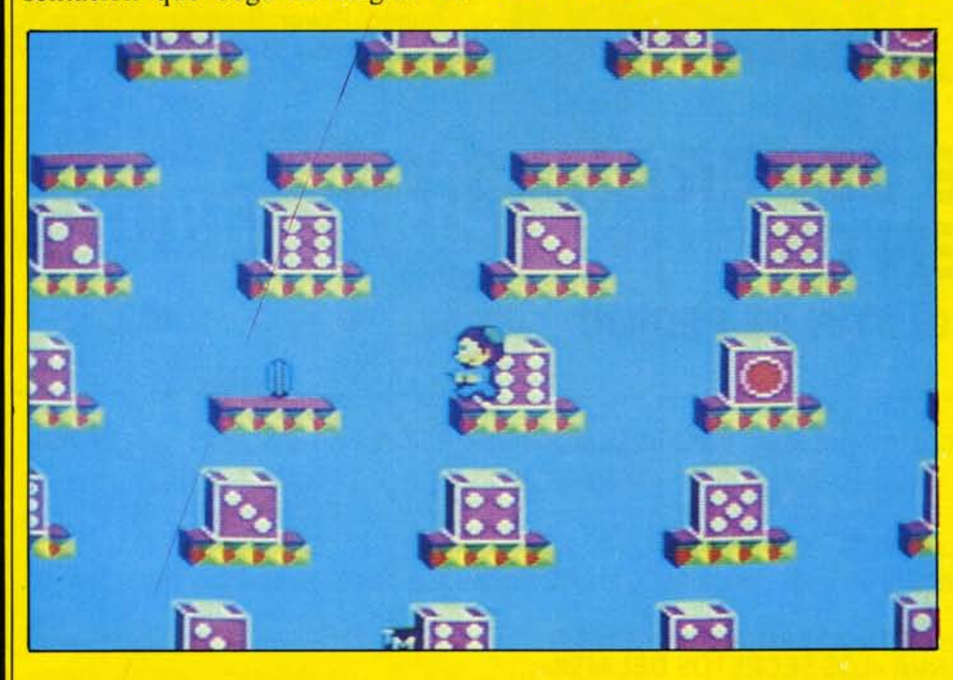
Después del pasado mes de enero, y los regalos de Reyes, muchos de vosotros podéis disfrutar ya de la cónsola Sega y sus alucinantes videojuegos. Hoy hablaremos de un software muy divertido. Se trata de «TEDDY BOY».

TEDDY BOY

TEDDY BOY es un juego muy conocido por todos los aficionados a los arcade de salón, que Sega ha preparado para que ahora puedas disfrutarlo en casa.

Una tarjeta inteligente es la presentación que Sega ha elegido en este caso, y ya sabes que además de comodidad te ofrece unas entretenidas horas de expectación.

Cuando la introduzcas en la cónsola y estés dispuesto para jugar observarás que de vez en cuando suena una canción titulada «TEDDY BOY». El que toca esta música es YOKO, que aterrada por los peligros no quiere introducirse en el juego, pero que anima a Teddy con sus canciones.



Teddy Boy es un valiente muchacho que ha de destruir todos los monstruos que encuentre en el laberinto en que se ha introducido. Ya en la infancia, aprendió cómo manejar un arma y ahora a sus pocos años ya es todo un experto en la materia.

Observaremos que a Teddy le persiguen numerosos y terribles monstruos. Cuando dispara sobre ellos, todos estos horribles animales se convierten en pequeñas e inofensivas miniaturas, que Teddy ha de tocar, para que se destruyan completamente.

Ahora te presento a los enemigos de Teddy:

El **enmascarado azul,** de forma casi humana que persigue y salta sobre Teddy.

DenDEN: Monstruo tipo caracol que se mueve verticalmente en el aire. Si disparas sobre su concha, se esconde.

IMORIN: Gusano verde que se lanza contra Teddy cuando éste pasa por debajo.

LENTO ANDADOR: Es un monstruo muy lento pero muy peligroso. Sólo se logrará aniquilarlo con 8 disparos.

DHARMAN: Monstruo saltarín que vuela por los aires, cerca de los muros.

PYON: Va en grupo y es el más rápido de los monstruos.

OSHISHI: Es un monstruo con máscara de león que te ataca continuamente.

Conociendo ya a los protagonistas de esta aventura, sabes que debes procurar ir adelantando las pantallas que cada vez serán más difíciles.

DIRIGELO SABIAMENTE

Con el control en la mano puedes observar que el botón direccional te permite moverte hacia arriba, abajo, derecha o izquierda.

El botón de la derecha te permite disparar y el que está a la izquierda es para que Teddy Boy pueda saltar.

El botón de la derecha te permite disparar y el que está a la izquierda es para que Teddy Boy pueda saltar.

El objetivo del juego es destruir a todas las criaturas monstruosas, usando la micropistola, dentro del tiempo límite.

Hay bonos que te dan una muy

buena oportunidad de conseguir muchos puntos, luego hablaremos de ellos.

El juego acabará cuando Teddy Boy haya gastado sus tres vidas. Esto, puede suceder si se acaba el tiempo o si Teddy entra en contacto con sus enemigos.

En este videojuego puedes disfrutar tú sólo de la aventura, o puedes jugar contra otro, siento ésto, una competición amistosa, midiendo pues, vuestra rapidez.

EL LABERINTO

El laberinto es una treta mágica de los monstruos y en él hay unas claves, que deberás tener en cuenta.

Existen unas paredes de granito que se destruyen disparando sobre ellas, pero que a veces es recomendable conservar, ya que impiden que los monstruos las atraviesen.

Además, hay otra clase de muros que desaparecen cuando Teddy está unos segundos sobre ellos. ¡Tened cuidado!

También encontrarás unos dados en medio de tu camino. Aquí sí que debes de tener precaución ya que de ellos salen monstruos en el número que te indica el dado. Cuando los hayas destruido a todos, el dado desaparecerá.

Recuerda que para destruir completamente a los monstruos has de dispararles y luego tocarlos, para eliminarlos y no permitir que vuelvan a la vida.

En la parte inferior observarás el marcador de tiempo y podrás cerciorarte del tiempo que te resta.

EL JUEGO DE LOS BONOS

El juego de los bonos empieza una vez acabadas las pantallas: 2, 4, 10 y 14.

Cuando un dado es alcanzado por un disparo diversos objetos aparecen en la pantalla, y cada uno de ellos tiene un valor.

Paquete de cigarros	400 puntos
Cerveza	800 puntos
Zapatilla roja	1000 puntos
Zapatilla azul	2000 puntos
Oso de peluche	5000 puntos
Monstruo de peluche	10000 puntos

Denden: Que te destruye al tocarte.

Comecocos: Criatura que golpea el contador de tiempo.

Cuando aparece dos veces el mismo objeto en una fase, los puntos máximos del mismo se multiplican por 2.

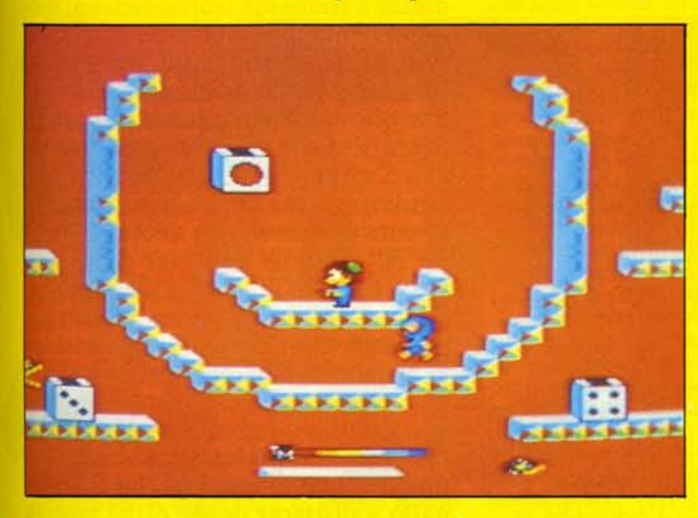
Por lo demás, recuerda que has de tener cuidado con la bola comecocos y con Denden.

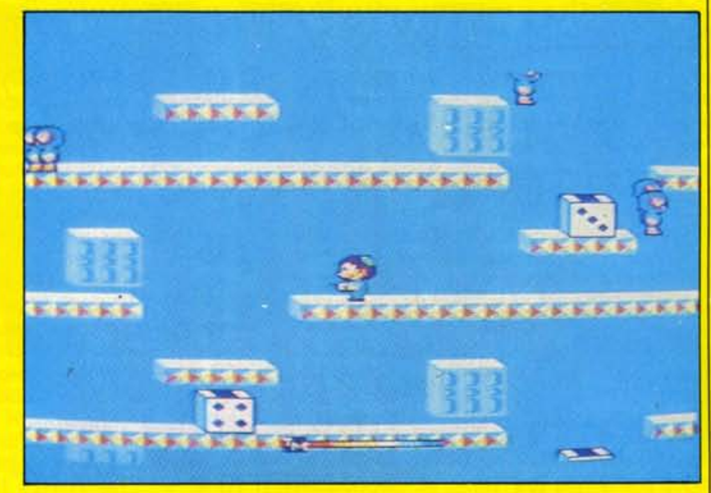
TODAVIA MAS

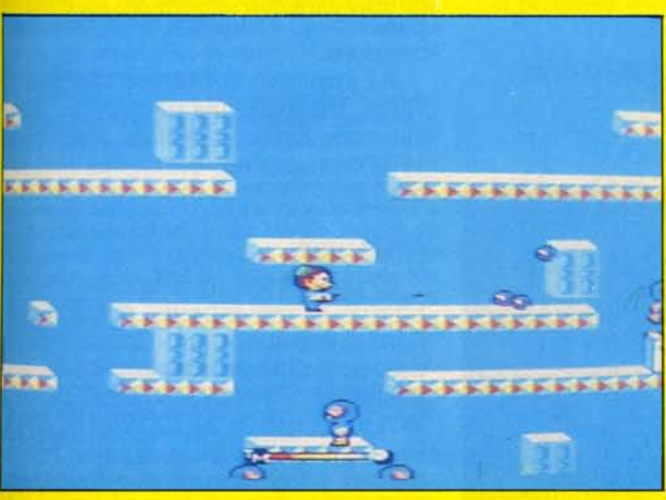
Puedes seleccionar si quieres o no, continuar, fuego, y 1/2 jugadores, presionando el controlador de dirección por este orden: arriba, abajo, izquierda y derecha.

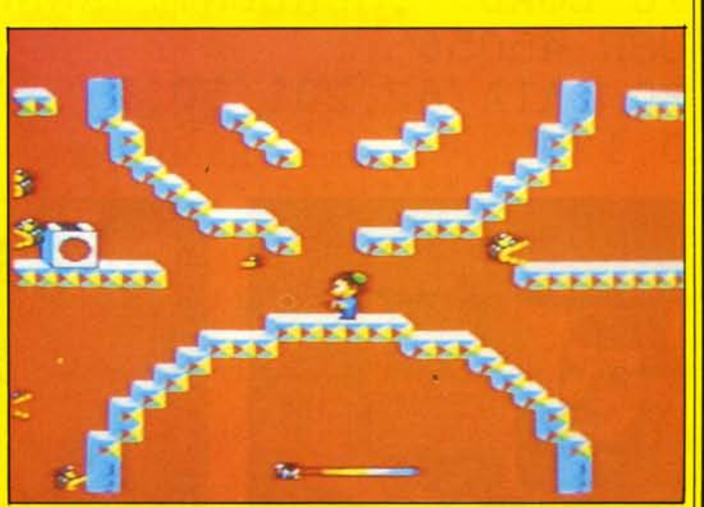
Los gráficos de este juego son magníficos, pues aún siendo un poco simples hay un gran colorido y movimiento en la pantalla. Es un juego, muy bien logrado que vale la pena tener en casa. Ya sabes, disfruta con él y recuerda que tu mayor ventaja es usar los movimientos rápidos para despistar a toda la fauna de monstruos que te encontrarás.

Hasta la próxima. ●











GUERRILLA WAR

Versión comentada: SPECTRUM

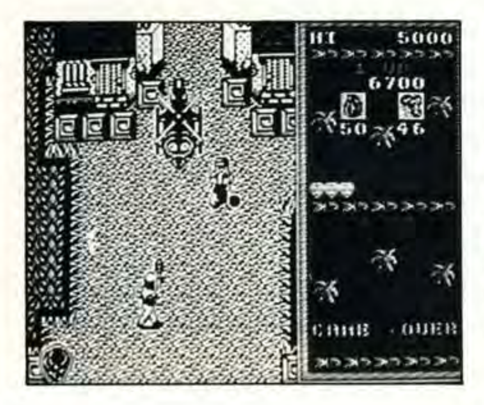
Otra conversión de máquina recreativa. Esta vez se trata de GUERRILLA WAR de la compañía SNK, y su planteamiento es muy similar a otro título de la misma casa: IKARI WARRIORS.

HISTORIA

Todos sabemos lo conflictiva que es la zona de Centroamérica. Pero todo el mundo desconocía las crueldades que tenían lugar en la isla de Valira, donde su cruel dictador tenía presionados a sus habitantes por sus terribles leyes. Sus tropas invadían las calles a la menor protesta sobre la forma de gobernar del tirano y los impuestos cada vez eran más altos. Los habitantes, hartos de soportar tanta maldad, formaron un grupo de resistencia con la intención de llegar al Palacio Presidencial y derrocar al poder establecido. Dos de estos valerosos hombres serían los encargados de llevar a cabo tan arriesgada misión.

```
10 REM ************************
20 REM INMUNIDAD GUERRILLA WAR
30 REM     POR JULIAN ROMERO
40 REM ************************
50 PRINT "PON LA CINTA ORIGINA
L Y...": PAUSE 0
60 CLEAR 24560: LOAD ""CODE :
POKE 45422,32: POKE 45455,19:
FOR N=45708 TO 45715: READ A:
POKE N,A: NEXT N
70 LOAD ""SCREEN$: RANDOMIZE
USR 45056
80 DATA 62,201,50,71,164,195,
0,128
```





EL JUEGO

Este GUERRILLA WAR es uno de esos juegos que permite jugar a dos personas simultáneamente. Al comenzar el juego nos encontramos en una playa, armados con un fusil y 50 granadas. Con este pobre armamento tendremos que avanzar y eliminar a todas las tropas fieles al dictador. Para dificultar más aún la misión, el ejército ha capturado a varios rehenes y los ha colocado de tal forma, que nuestros disparos puedan alcanzarlos. El juego se compone de cinco niveles y al final de cada uno tendremos que eliminar a un enemigo más poderoso que necesitará más de 30 disparos para ser destruido. Pero no todo iban a ser desventajas. Algunos soldados, al ser alcanzados por nuestros disparos, dejarán caer el arma que llevaban (un bazooka o un lanzallamas, éste último más efectivo), que podemos recoger y utilizar. También podemos subirnos a los tanques que el enemigo ha abandonado y disparar desde él. Si mueres perderás el tanque y las armas acumuladas.

Al principio contamos con cuatro vidas, insuficientes para poder concluir con éxito la misión. Pero cada 15.000 puntos nos darán una vida extra.

CONCLUSION

El juego en sí no está mal, los gráficos y el movimiento son buenos, pero el argumento está tan machacado que prácticamente carece de originalidad. Es muy similar al IKARI WARRIORS o al COMMANDO. Pero si lo que te gusta es pegar tiros a diestro y siniestro, éste es tu juego. Indicado para todos los fans de RAMBO. •

QUE NADIE





SABRINA

Hace cosa de un año en toda España tuvimos ocasión de experimentar un fenómeno de masas capaz de emocionar al más insensible de los sociólogos. El fenómeno se llamaba Sabrina y las secuelas que produjo fueron tan grandes que aún hoy se dejan sentir. Todo empezó con dos famosas apariciones de la cantante en cuestión en TVE, una de ellas en aquel programa concurso de la noche de los lunes y otra en un programa especial de fin de año. Al día siguiente de aparecer Sabrina en nuestras pantallas y tras el regocijo de muchos televidentes, comenzó el escándalo y durante mucho tiempo se habló de ella en la calle, en el trabajo, en el metro y en todas partes. Desde aquel momento Sabrina se convirtió en el sueño de más de un español y consiguió disparar, al menos en nuestro país, las ventas de sus discos.

Ahora, queriendo aprovechar la facilidad que esta señorita tiene para introducirse en los hogares españoles, los señores de IBER SOFTWARE han producido el juego Sabrina; un programa que, según ellos, es distinto a todo lo que hasta ahora hemos visto. Veamos lo que nos han hecho y cuáles son las dos razones de peso que, según ellos de nuevo, le hacen ser el videojuego más esperado.

El argumento no es muy prometedor que digamos; pero hemos de reconocer que tampoco el personaje daba para más. La famosa cantante Sabrina ha llegado a nuestro país en el último vuelo y ante su extrañeza se ha encontrado en la salida del aeropuerto sin todos sus guardaespaldas y sin ningún medio de transporte, por lo que tendrá que desplazarse por sus propios medios hasta el lugar del concierto que esta tarde debe dar. Como es lógico la gente de la calle se asombra al ver a nuestra señorita, asediándola a peticiones de autógrafos y demás favores. Pero esta tarea es agotadora para ella, por ésto nuestra misión será conducirla hasta su destino evitando todas las personas que intenten acosarla.

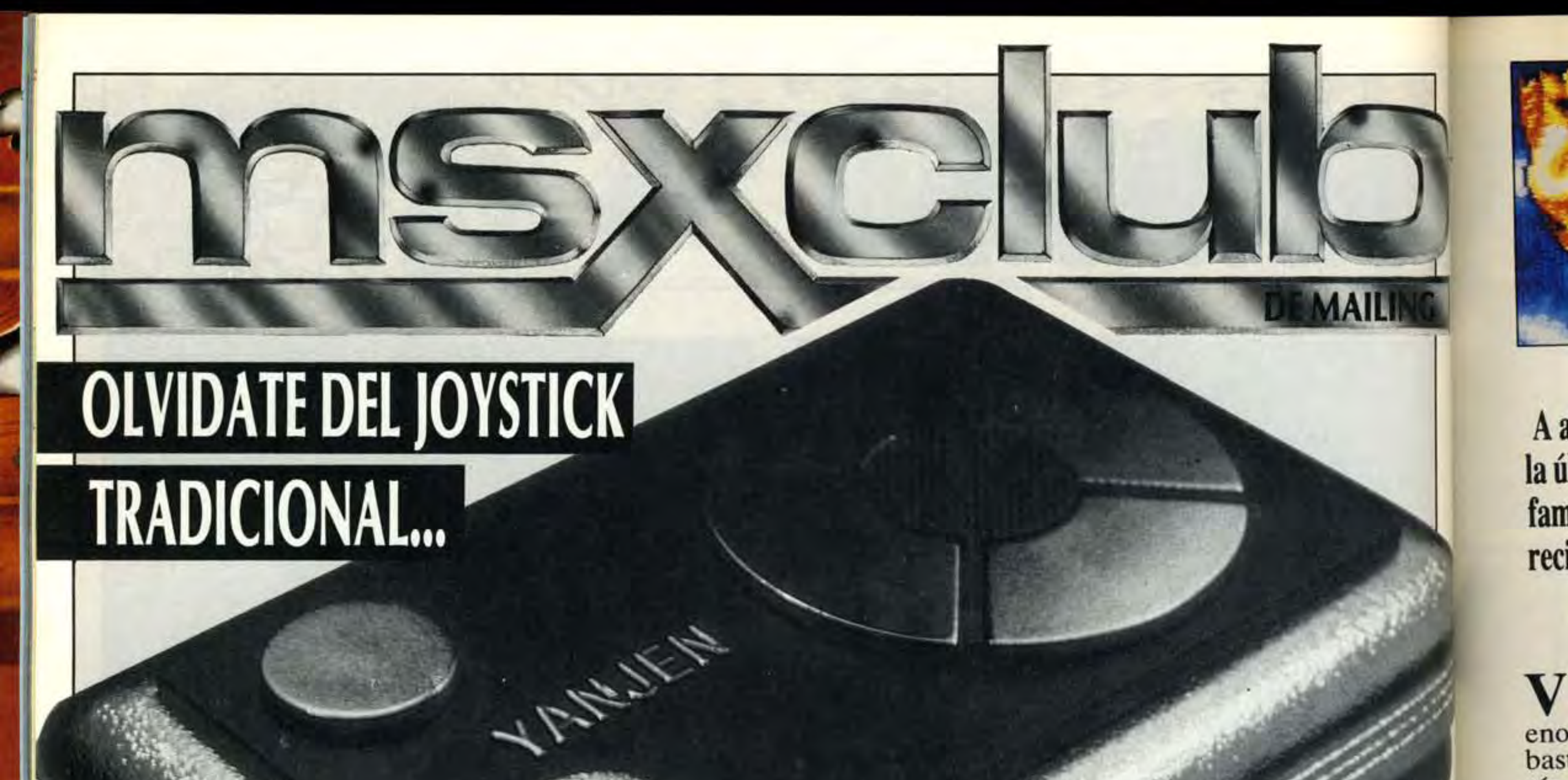
Visto el argumento vamos a entretenernos en algunos aspectos más técnicos del juego, fundamentales en su desarrollo y en la impresión que éste nos produzca. Al iniciar la carga una bonita pantalla de presentación nos enseñará a la protagonista del juego en una sensual pose. A mitad de carga ella misma con voz digitalizada y una buena animación nos presentará el programa, tras lo cual continuará la carga. Un detalle bastante agradable.

Al finalizar la carga unos buenos gráficos y una melodía medianamente bien realizada nos presentarán las opciones típicas. Y aquí comenzarán las sorpresas. En la opción de redefinición de teclas tendremos que hacer lo propio con las dos destinadas a moverse a izquierda y derecha y con tres destinadas a golpear. Más tarde, cuando comenzemos a jugar seguirán las sorpresas. En principio unos gráficos muy bien realizados nos llamarán la atención y después, cuando utilizemos las teclas, veremos que las tres destinadas a golpear sirven para pegar puñetazos, para dar patadas y para proporcionar (con perdón) tetazos. Sí, habéis leído bien. Pulsando esta tecla nuestra amiga efectuará un rápido movimiento del tronco de atrás hacia adelante el cual producirá unos golpes muy majos con sus dos exhuberantes senos.

El problema viene cuando realmente comienza la acción. En el juego nos aparecerán por ambos lados de la pantalla (no hay scroll) tres diferentes personajes que al tocar a Sabrina harán que perdamos una vida. Pero cada uno de ellos puede ser puesto fuera de combate con un tipo de golpe diferente. Resumiendo, el juego se limita a que nosotros identifiquemos al enemigo que nos intenta tocar y pulsemos el golpe correspondiente, con lo que se convierte en algo demasiado aburrido y soso. Es una pena que se halla derrochado comprar los derechos de imagen de SABRINA, se hallan producido unos buenos gráficos, pero que no se haya sabido aprovechar ésto para hacer un juego entretenido y, como dice en la publicidad, diferente.

Hemos de regañar todavía un poco más a IBER SOFTWARE por su campaña de publicidad, puesto que parece ser que en lugar de intentar vendernos un programa para jóvenes y niños intentan vendernos un programa pornográfico con frases como JUEGA A SER MAYOR o poniendo fotografías subiditas de tono en la portada de cinta. Pero en fin, son cosas del márketing.●

```
  10 REM **********************
  20 REM  Cargador para Sabrina
  30 REM     por Julian Romero
  40 REM **********************
  50 CLEAR 57999: FOR n=57276 TO 57281: REA
D a: POKE n,a: NEXT n
  51 INPUT "Vidas infinitas (s/n) "; LINE a
$: IF a$="n" THEN POKE 57279,0
  55 PRINT " Pon la cinta y pulsa una tecla
": PAUSE 0
  60 LOAD ""CODE : POKE 57261,24: POKE 5726
2,13
  80 RANDOMIZE USR 45100
  90 DATA 175,50,75,112,251,201
```


msxclub
DE MAILING
OLVIDATE DEL JOYSTICK
TRADICIONAL...
YANJEN






A aquellos que, como yo, son ya un poco veteranos en este mundo de los videojuegos poco les sorprenderá oír decir que la última creación de cierta empresa es una de las mejores versiones de una máquina de bar o que el último juego de aquel famoso grupo de programación incorpora deslumbrantes efectos gráficos y sonoros. Están, es normal, acostumbrados a recibir todo tipo de mensajes engañosos y estrategias publicitarias, que apoyan a un determinado juego o a una empresa específica. Algo demasiado común en este "viciado" terreno en el que nos movemos.

Verdaderamente a estas alturas es difícil que un juego te sorprenda enormemente, y realmente hacía bastante tiempo que ninguno lo hacía. Pero en una de mis últimas visitas por redacción encontré, entre otros papeles, un envío de Proein Soft Line. Era una caja enorme que contenía el último programa creado por los chicos de Electric Dreams, R-Type, una versión en ordenador del juego del mismo nombre realizado para máquina de salón por Irem Corporation. Y de verdad que he de confesar que, cuando pude ver el juego, éste me dejó totalmente sorprendido. Un juego que sin dudar un instante podría proclamarse como el mejor juego realizado para Spectrum en todo el pasado año.

LA HISTORIA

Un argumento repetido hasta la saciedad pero desarrollado como nunca en R-Type. En la profundidad del espacio existe un imperio que está en continua expansión; un imperio de terror y desolación, el imperio Bydo. Este está compuesto por extrañas y armorfas criaturas, sin ninguna compasión, que parecen surgidas de la más oscura de las pesadillas. Y en esta continua expansión, el imperio Bydo ha llegado hasta el sistema solar y amenaza con destruir la vida en la tierra en su afán por conquistar el universo. Sólo queda una esperanza, el caza R-9 desarrollado en conjunto por todas las potencias mundiales, y que pilotado por ti mismo, podrá intentar detener el avance del enemigo. Pero será difícil...









EL JUEGO

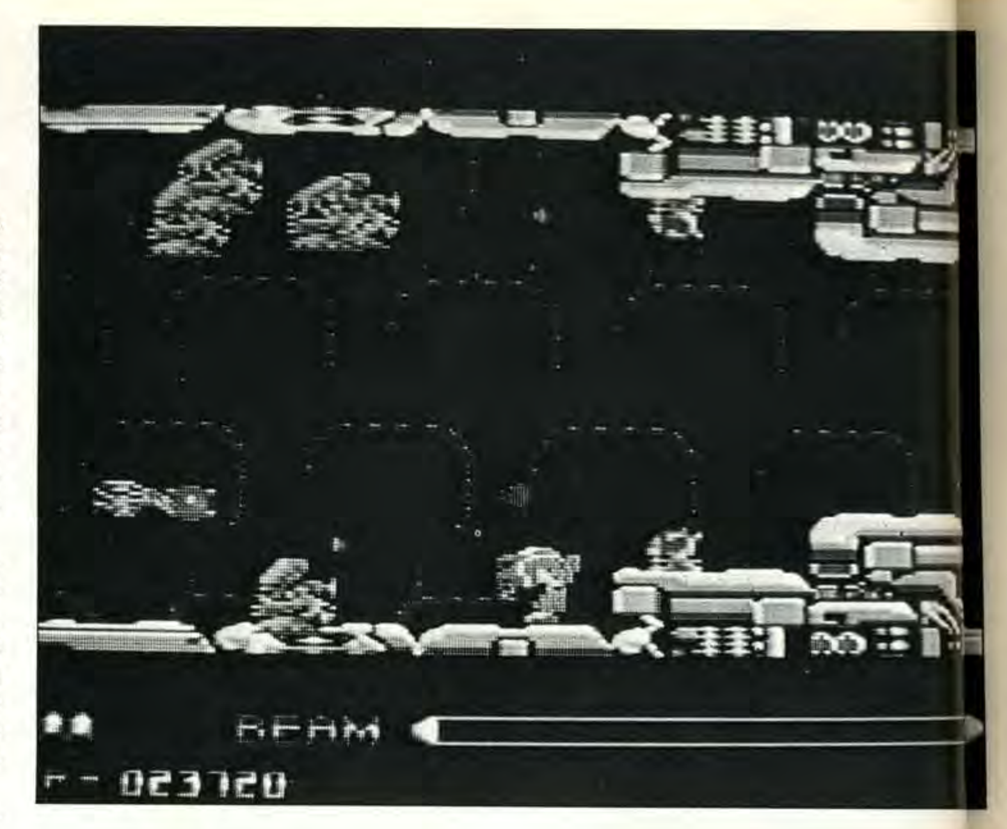
Realmente, como arriba hemos comentado, el juego no posee ni un ápice de originalidad. Se trata, como podéis observar, del típico arcade de endiablada velocidad con scroll horizontal en el que manejamos una nave que puede equiparse durante el juego con poderosas armas recogidas del enemigo, moviéndose entre hordas de extrañas naves y formas pensadas por una mente algo desquiciada.

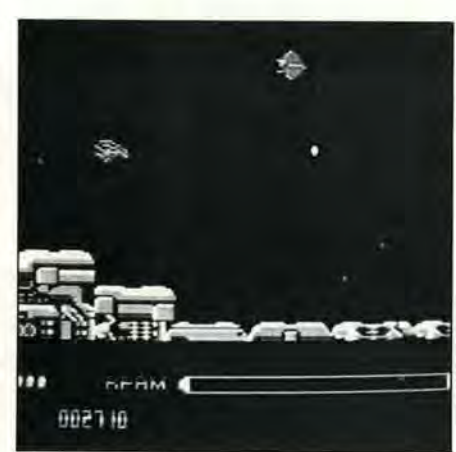
El juego consta de 8 fases dispuestas en modo multicarga para proporcionar una mayor variedad gráfica. Como también es típico deberemos acabar al final de cada fase con un enorme enemigo, que normalmente sólo tiene un punto vulnerable que hemos de descubrir (después os daremos algunas ayuditas).

Realmente el mérito del juego radica en la multitud de gráficos incorporados. Todas las fases son completamente distintas entre sí en los aspectos gráficos e incorporan, de igual manera, enemigos totalmente distintos. Pero no os penséis que esta variedad desemboca en unos gráficos minúsculos y bicolores. Se trata de enemigos enormes (que muy a menudo son entre cinco y diez veces mayores que nosotros) y que están diseñados con todo lujo de detalles y gran colorido.

Otra de las cosas que llama la atención es la originalidad de los enemigos, los cuales están diseñados para hacernos entrar más en la idea de que nos enfrentamos a un imperio de terror y desolación. Nos podremos encontrar desde gusanos, que ocupan media pantalla y reptan hasta nosotros, hasta monstruos que tras su paso dejan un reguero de minas. Pero todo esto lo veremos detalladamente más adelante. Ahora veamos nuestro caza.

Manejamos una minúscula nave equipable con todo tipo de armas de fuego, en la que la humanidad tiene puestas todas sus esperanzas. El armamento que podemos recoger será debido a que lo pierden algunos enemigos. Y entre estos se encuentran los siguientes dispositivos: escudo, una bola que podemos enganchar y desenganchar a voluntad de nuestra nave y que a su contacto elimina cualquier enemigo; misiles, dispositivo que lanza cada cierto tiempo dos misiles que buscan objetivos en la superficie; nave esclava, aparato que nos sigue encima o debajo nuestro y que realiza la misma función que el escudo; disparo nave esclava, posibilita que el aparato anterior dispare un poderoso rayo que atraviesa todos los enemigos en pantalla; disparo láser, láser en tres direcciones que rebota en las paredes y elimina enemigos con gran rapidez; y disparo circular, el más potente de todos que dispara rayos enormes en forma de círculos que barren un tercio de la pantalla de juego.







Además, existe la posibilidad de combinar varios disparos y la capacidad de aumentar la potencia del disparo cuando dejamos pulsado unos segundos el fuego.

ASPECTOS TECNICOS

Realmente existe mucho arte de programación en esta pequeña maravilla. Un diseño gráfico espectacular y un grupo de programación de primera bien combinados han producido R-Type. El juego incorpora un suave scroll horizontal y un movimiento de las naves muy bien logrado. Y es una gozada ver como serpientes que ocupan casi toda la pantalla se mueven por ella con una velocidad comparable a la conseguida en un micro de 16 bits.

Por último, los disparos son tan asombrosos como el resto del juego. Enormes bolas multicolores que destruyen en explosiones perfectamente realizadas a enemigos de extrañas formas y rayos que a toda velocidad rebotan en toda la pantalla. Y junto a todo esto, unas estrellas que por el fondo de la pantalla se mueven proporcionando una buena sensación de realismo. Realmente increíble. Y,



por supuesto, todo ello se produce acompañado de graciosos efectos sonoros y sin ningún tipo de parpadeo o problema en la resolución.

Nos habrán cambiado estos chicos nuestro 80 por un 68000??!!

COMO ACABAR ALGUNAS FASES

No os vamos a comentar todas las fases porque el juego perdería su gracia, pero sí lo vamos a hacer con cuatro de ellas para que al menos tengáis medio juego completado. Empecemos desde el principio.

FASE 1

Básicamente, existen tres puntos problemáticos en esta primera fase. El primero se produce cuando tenemos que pasar entre dos bloques que nos dejan un estrecho espacio en medio de la pantalla. El problema realmente son los enemigos que detrás nos esperan. El truco para pasar tranquilamente es quedarse entre los dos bloques e ir retrocediendo a medida que avanza el scroll, disparando naturalmente. Cuando lleguemos al final de la pantalla y tengamos que salir no habrá casi ningún enemigo y sólo deberemos llevar cuidado con uno que aparecerá por la parte superior de la pantalla.

El segundo problema es un enorme "bicho" que gira y no nos deja más que un estrecho paso para introducirnos en su interior. Para pasar airoso de esto, tenemos que esperar a meternos a la segunda vez que la entrada (el hueco que nos deja) quede ante nosotros. Entonces al entrar disparamos con gran velocidad y el gusano expirará entre explosiones.

Finalmente, es difícil acabar con el enemigo final si no conocemos el truco. Tenemos que cargarnos los cuatro ojos que tiene en primer lugar, pero antes de destruir el último, hemos de esperar a que saque la cabeza y dispare. En ese momento y cuando acabemos con el último ojo, tenemos que ponernos enfrente de la cabeza y soltar la barrera, y rápidamente subir arriba del todo. La barrera acabará finalmente con el bichejo.

FASE 2

Hay un buen truco para llegar al final de esta fase. Tenemos que ponernos en la esquina superior izquierda de la pantalla y disparar sin parar. Sólo tendremos que bajar cuando venga algún tubo sólido y cuando aparezca al final la serpiente. En ese momento tenemos que pasar a la parte superior derecha, pero pasando por debajo de éste. Luego, después de que se nos acerque una vez el gusano y nos dispare bajaremos dos espacios y retrocederemos un poco, de manera que nos pase por encima y gire sobre nosotros. Todo esto muy cerca de la parte superior derecha.

Finalmente, en cuanto se detenga el scroll y veamos el monstruo final, tendremos que bajar rápidamente en el centro y ponernos sobre el ojo (dejar un espacio entre éste y vosotros, sino, al abrirse, os matará) entonces disparando todo el rato y sin preocuparse del gusano que irá saliendo cada cierto tiempo, acabaremos con el animal.

FASE 3

Es más difícil explicar cómo acabar con esta fase, pero lo intentaremos. El truco aquí es principalmente soltar la barrera y lanzarla contra los objetos que veamos que disparan. Así ésta acabará con ellos sin que nos puedan hacer nada. En el momento en que la nave se encuentre ya a mitad de la pantalla, hemos de bajar y movernos todo el rato por aquí. Cuando veamos unos motores que se mueven y conectan hemos de destruirlos. Entonces la nave comenzará a bajar, pero la parte posterior de la pantalla nos dejará abajo del todo un espacio justo para movernos. Hemos de ir moviéndonos justo pegado a ella hasta que podamos pasar a la parte derecha. Entonces tenemos que llevar cuidado con las torretas que disparan arriba. Para acabar con ellas tenemos que cambiarnos la barrera de sitio y disparar hacia atrás.

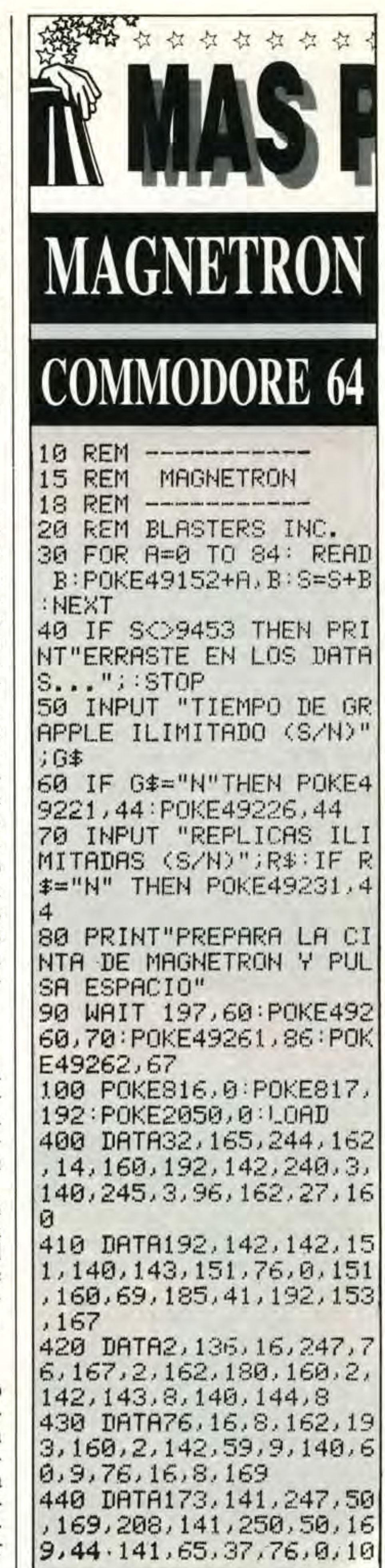
FASE 4

Poco os podemos decir de esta fase, ya que sólo cuenta el buen manejo del caza. Un buen truco para acabar rápidamente con todas las minas es disparar apretando durante un momento el fuego.

La nave final se descompondrá en tres. Hay que fijarse en que cada una de las partes tiene un ojo similar al que aparece en la segunda fase. Este es su punto vulnerable, y donde debemos disparar para acabar con ella.

CONCLUSION

Tenemos ante nosotros un juego que tiene posibilidades de convertirse en un clásico. Hemos de felicitar a los chicos de Electric Dreams, porque su producto, unido a la buena campaña de publicidad y presentación del juego, han hecho que quedemos alucinados. Gracias por hacer R-Type. ●




```
10 REM -----------
15 REM  MAGNETRON
18 REM -----------
20 REM BLASTERS INC.
30 FOR A=0 TO 84: READ
 B:POKE49152+A,B:S=S+B
:NEXT
40 IF S<>9453 THEN PRI
NT"ERRASTE EN LOS DATA
S...";:STOP
50 INPUT "TIEMPO DE GR
APPLE ILIMITADO (S/N)"
;G$
60 IF G$="N"THEN POKE4
9221,44:POKE49226,44
70 INPUT "REPLICAS ILI
MITADAS (S/N)";R$:IF R
$="N" THEN POKE49231,4
4
80 PRINT"PREPARA LA CI
NTA DE MAGNETRON Y PUL
SA ESPACIO"
90 WAIT 197,60:POKE492
60,70:POKE49261,86:POK
E49262,67
100 POKE816,0:POKE817,
192:POKE2050,0:LOAD
400 DATA32,165,244,162
,14,160,192,142,240,3,
140,245,3,96,162,27,16
0
410 DATA192,142,142,15
1,140,143,151,76,0,151
,160,69,185,41,192,153
,167
420 DATA2,136,16,247,7
6,167,2,162,180,160,2,
142,143,8,140,144,8
430 DATA76,16,8,162,19
3,160,2,142,59,9,140,6
0,9,76,16,8,169
440 DATA173,141,247,50
,169,208,141,250,50,16
9,44,141,65,37,76,0,10
```

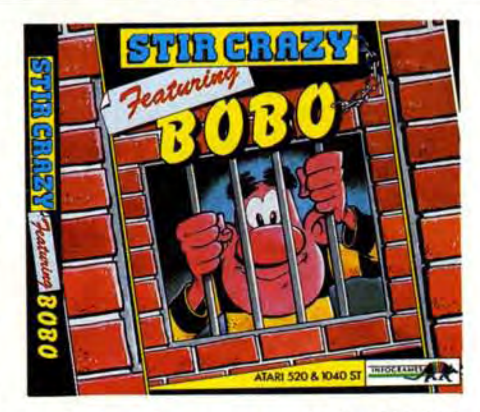


(Stir Crazy featuring Bobo)

Bobo es el nombre de un prisionero de la prisión de INZEESLAMMER. Es quizá el inquilino más viejo de esta cárcel, ya que ha pasado entre las tristes paredes de esta gran casa unos largos 17 años. El sueño de cada prisionero es salir de la prisión, ya sea por fuga o por haber acabado el período de condena, sueño que comparte Bobo al cien por cien.

El prisionero, veterano en fugas, ha descubierto varias formas de escaparse, pero ninguna ha dado fruto hasta ahora. INZEESLAMMER es una prisión que desde fuera parece imposible de superar y muy seria, pero dentro las cosas cambian. La prisión obliga a los prisioneros a comportarse como niños y todo parece una excusa para pasárselo bien.

El juego está dividido en 6 diferentes partes que intentan restarle monotonía. Algunas de estas partes son meras adaptaciones de otros juegos, pero aún así y en su conjunto, forman un divertido paquete.



En la primera parte (LA CANTINA) Bobo tiene el turno de servir la mesa a otros seis prisioneros muy impacientes y de aspecto criminal. Estos, si Bobo no se espabila en servir, empezarán a golpear las mesas con sus cucharas. Con cada cucharada de sopa que demos, aumentará la puntuación.

De vez en cuando deberemos reemplazar la sopera vacía por una llena. Para ello nos desplazaremos hacia la tabla de servir y apretaremos el botón.

Después de un cierto periodo de tiempo pasaremos a la siguiente fase, en la cual deberemos pelar patatas.

En esta fase tenemos que tener

Bobo, basado en un conocido cómic, nos permite jugar con diversas fases, algunas de ellas inspiradas en programas que hicieron historia.









muy en cuenta lo perfeccionistas que son los guardias. Si pelamos una patata y aún queda un trozo de piel, se nos devolverá de una manera muy brusca. Después de cada error la montaña de patatas en frente nuestro aumentará y aumentará, hasta que finalmente quedemos casi sepultado por ellas. Con esto pasaremos a la siguiente parte.



La tercera fase (FREGADO) no es la ideal para personas que padezcan del corazón o sean muy nerviosas. Nuestra misión es fregar un suelo, cosa que no parece nada difícil. Pero da la casualidad de que el suelo que debemos fregar es un pasillo por donde circulan muchas personas, que dejan unas huellas negras sobre nuestro recién fregado y brillante suelo. Si seguimos las huellas de un guardia, no debemos desesperar si se abre otra puerta y sale un perro o un prisionero o el jefe riñéndonos. Más y más puertas se van abriendo, gente aparece y desaparece y nos preguntamos si no estamos en medio de las



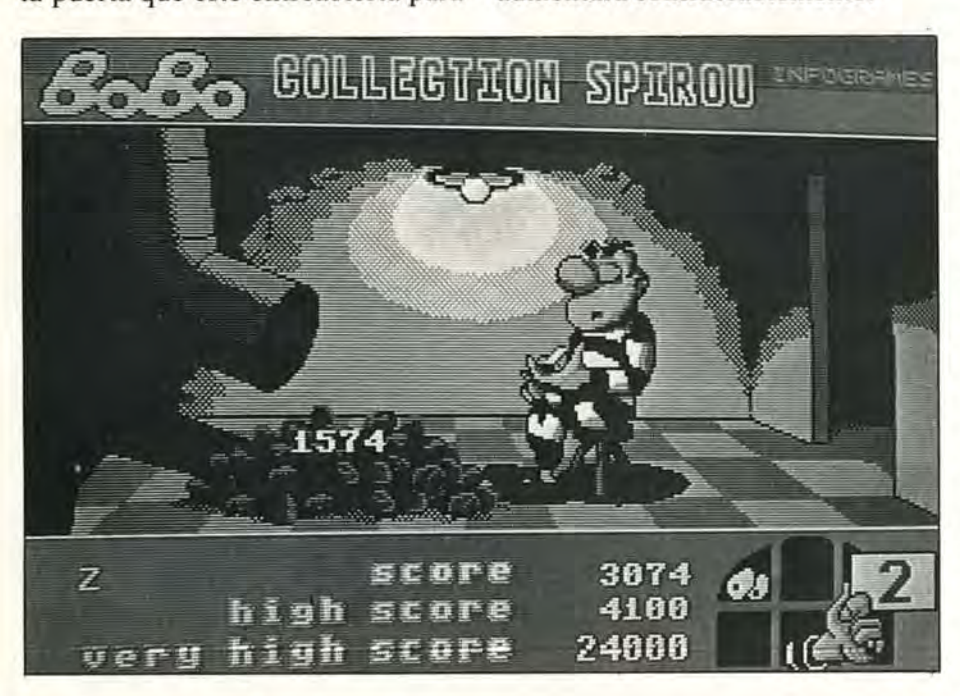









Ramblas o del Paseo de la Castellana. Todos dejan huellas y a ninguno de ellos les importa ensuciar el suelo. Pero Bobo ha descubierto finalmente un truco y es el situarse delante de la puerta que esté entreabierta para evitar que entre alguien. Esto, aparte de la satisfacción de molestar, nos aportará muchos puntos extra. Otro truco es apretar el botón mientras andamos, ya que nuestra velocidad aumentará considerablemente.





EL TRAMPOLIN es el título de la cuarta parte, en la que deberemos ayudar a compañeros a escapar de la prisión. Situaremos el trampolín debajo de la persona que esté saltando desde la ventana de su celda y moveremos éste hacia un lado u otro, para darle el efecto necesario. Si el prisionero cae al suelo saldrá corriendo y volverá a subir a su celda para intentarlo de nuevo. Divertido es el sonido que se oye cuando un prisionero choca contra la pared de la prisión. Más que un choque contra una pared parece un estallido de botellas. En esta fase es muy fácil conseguir una buena puntuación y resulta un descanso de la anterior, en la que tuvimos que correr de un lado para otro sin cesar.

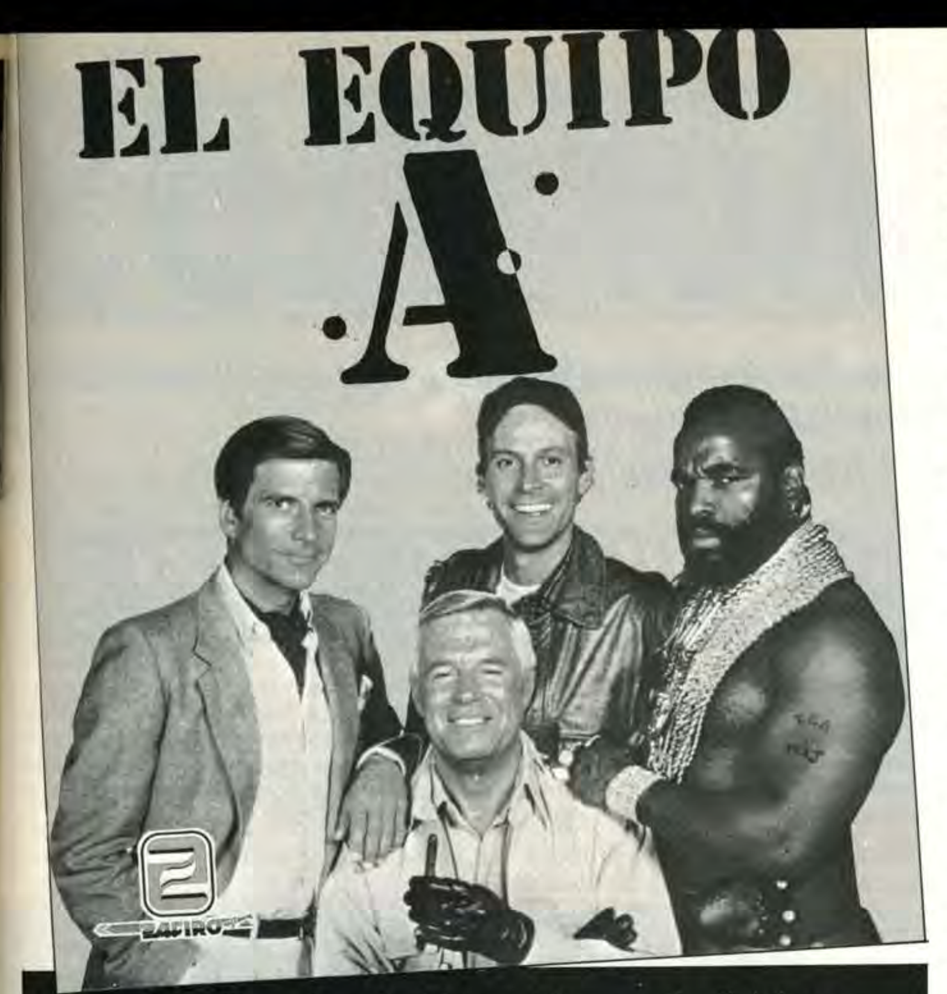
En la quinta fase tenemos la oportunidad de ayudar a BOBO a escaparse de la cárcel. Para ello ha elegido el tendido eléctrico y nuestra ayuda para guiarle sobre éste. Deberemos saltar de un cable para otro para poder evitar ser electrocutados.

La última fase tiene lugar en el dormitorio. Tras este ajetreado día (no hemos podido escapar) un buen descanso nos viene de maravilla. Pero nuestro personaje es muy sensible y, al compartir la habitación con cinco prisioneros más, no puede dormirse por culpa de los ronquidos de éstos. Así pues debe aproximarse a ellos y darles pequeños empujones para que paren de roncar. Deberemos también tener cuidado con no tropezar con el orinal situado en medio de la habitación, ya que si caemos, perdemos un tiempo precioso.

BOBO es un juego en el que pueden competir hasta cuatro jugadores y que, en su estructuración, se parece a Winter Games, Western Games o World Games.

Las ideas aportadas son a veces innovadoras dando lugar a un divertido pero difícil juego. Los gráficos y los sonidos son excelentes y la animación es muy buena, pareciéndose a unos dibujos animados de la «caja tonta». ●

EL EQUIPO ·A·



La policía militar, al mando del coronel Trauman, localizó sin problemas el lugar desde donde provenía el tiroteo. Una llamada anónima recibida hacía tan solo cinco minutos, les hizo saltar de las camas raudamente y ponerse en camino, al volante de sus viejos automóviles de la policía militar.

Vengan enseguida –les comunicó el individuo anónimo–, cuatro asaltantes han entrado en el bar de la avenida Morgan armados hasta los dientes».

El coronel Trauman sabía de qué sujetos se trataba. Hacía ya dos semanas que seguía la pista al Equipo A, y todas sus investigaciones apuntaban al bar del señor Northon, en la Avda. Morgan.

Haníbal Smith desconectó tranquilamente el aparato de grabación. Había conseguido hacer cantar a Northon, un traficante de drogas; y su confesión grabada, no tendría más que enviarla por correo a una comisaría de policía, y ellos se encargarían del resto. Ordenó a Fénix que reuniese a MA y a Murdock para marcharse, ya que la policía militar no debería tardar. De repente escuchó la histérica voz de Murdock que anunciaba locamente la llegada de la PM.

–¡Rápido Haníbal! –gritó MA desde el volante de la potente furgoneta V6– han cruzado la esquina.

Todos saltaron al interior del vehículo. MA pisó a fondo el acelerador, y la furgoneta saltó hacia delante dejando marcado en el asfalto, el humeante grosor de sus neumáticos.

–¿A dónde vamos? –preguntó MA.

–Sigue hasta el final de la Avda. Morgan y gira hacia la izquierda.

Durante la larga Avenida, la rápida furgoneta aventajó sin problemas a los lentos y pesados automóviles del coronel Trauman. Finalmente realizó un giro brusco a la izquierda, y se detuvo.

–Bajad todos rápidamente –dijo Haníbal.

–¿Dónde estamos? –dijo MA mientras posaba sus ojos sobre un viejo avión DC3 asentado en la hierba, a pocos metros de ellos. –¡Un avión!, Haníbal no pienso subir a ese avión, ya te he dicho mil veces que a mí...

Demasiado tarde, Fenix ya había introducido el somnífero adormecedor en las venas de MA. Este cayó redondo en los brazos de Haníbal.

–¡Daos prisa! –gritó Murdock mientras subía a la cabina del DC3.

Los motores rugieron y las hélices zumbaron. Los automóviles del coronel giraron velozmente la esquina, pero era demasiado tarde, el bimotor ya despegaba pesadamente hacia los aires.

–Me encanta que los planes salgan bien –murmuró felizmente Haníbal Smith.

La compañía Española Zafiro, ha lanzado al mercado un nuevo programa, que con ver sólo la carátula se anuncia que será, con toda seguridad, un nuevo éxito. Se trata del Equipo A, un interesante tema que trae la adicción incorporada.

La misión es lo menos importante, tendremos que destruir y arrasar, a modo del Operation Wolf, todo lo que se nos presente por delante: soldados, jeeps, camiones, cuarteles..., y un largo etcétera que hará sufrir nuestro joystick. Todo ésto, claro está, se tendrá que realizar vigilando constantemente nuestra munición, y el material bélico que poseamos.●

Alberto Castillo



EZ-TRACK PLUS

Ez-Track plus es, en pocas palabras, un grabador multipista que permite grabar tu música sobre veinte pistas disponibles para cada instrumento. Si quieres más detalles sobre esta utilidad de Atari lee este comentario.

El EZ-TRACK PLUS está concebido primordialmente como un grabador multipista; secuenciador lineal, en otras palabras. Las funciones para cada pista son muy parecidas a las que te encontrarías con un grabador de 4 u 8 pistas, excepto que ahora dispones de 20 pistas digitales. Puedes grabar tu música de la misma manera: los teclados en una pista, el bajo en otra, la batería en la tercera, etc.

El menú nos permite grabar en tiempo real y paso a paso, cuantificar las notas, trasposición en cualquier tono, controlar la sensibilidad de los teclados..., etc. una gran variedad de posibilidades. Tienes cientos de opciones pero sólo necesitas conocer unas cuantas de éstas para empezar a trabajar. Un dato curioso es que la información de la pantalla se visualiza numéricamente y también en signos musicales, esto último facilita al conocedor de este lenguaje la comprensión de este secuenciador de 20 pistas polifónicas.

Puedes poner información MIDI en pistas separadas, cada una de las cuales puedes nombrar, proteger, silenciar y tratar con una gran variedad de alternativas.

También puedes recibir información de Cajas de Ritmo u otros Secuenciadores, mientras dispongan de sincronía MIDI.

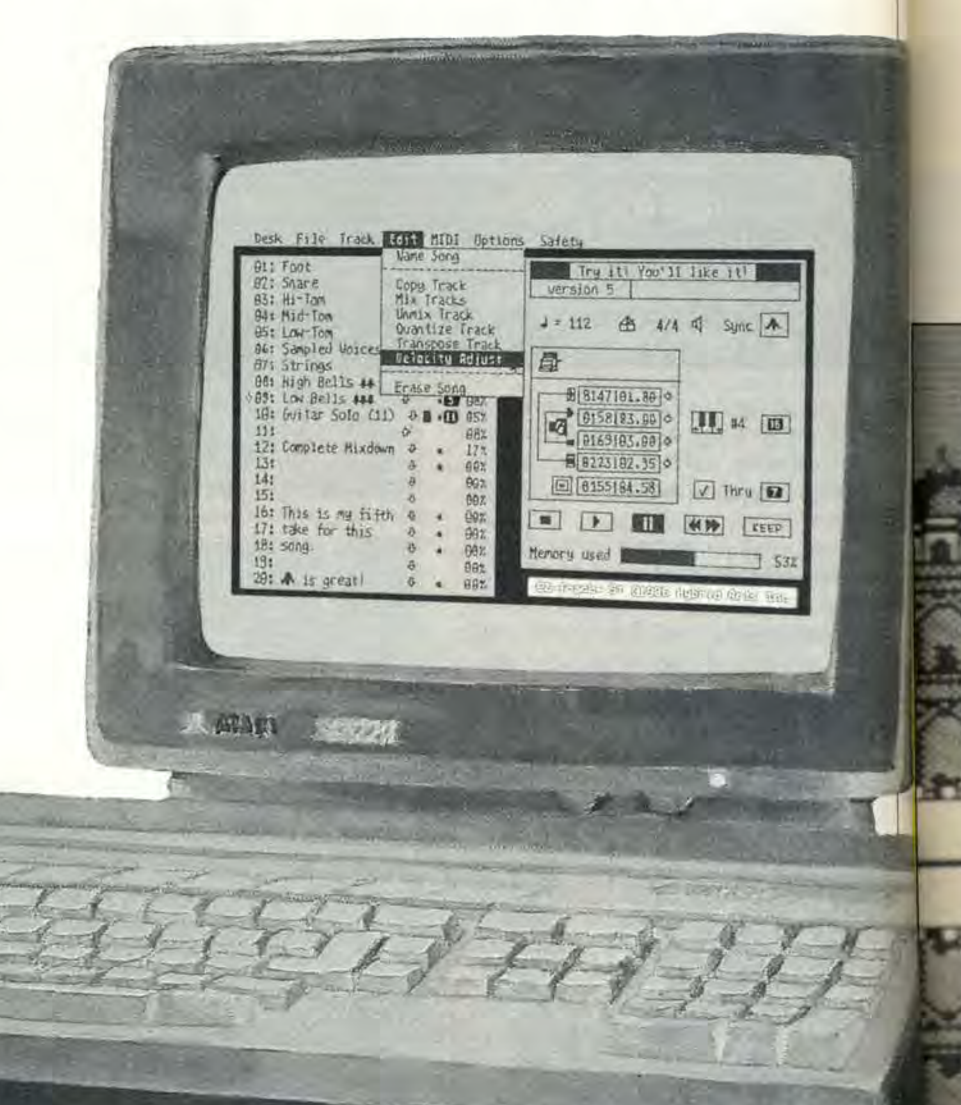
Manten in mente un concepto básico sobre el MIDI y los instrumentos que posees: cada tecla o botón de tu instrumento son como interruptores de luz. Estos interruptores se utilizan para poner las notas en ON o en OFF, sin importar el sonido que se está reproduciendo.

Cuando tocas un instrumento MIDI, el secuenciador recuerda cuándo has pulsado la nota y cuánto tiempo la has mantenido pulsada. Cuando el secuenciador reproduce lo grabado, pone electrónicamente en ON o en OFF al mismo tiempo en que tú la estás tocando manualmente, relativo al tiempo de comienzo del secuenciador.

CONCLUSION

Es un sistema básicamente visual y fácil de operar. No existen páginas ocultas que haya de encontrar; la información está siempre frente a ti.

No os penséis que por su precio (12000 pts. aproximadamente) este programa no tiene las prestaciones que puedan tener otros de su misma especie, además de existir un programa complementario de edición de partituras del cual hablaremos próximamente. El EZ-TRACK PLUS es un secuenciador potentísimo donde no encontrarás fronteras en tu creación musical. ●



Sobre un menú fácil con amplias posibilidades podrás trabajar en el modo MIDI, tanto a nivel en pistas separadas como de información de cajas de ritmos y otros secuenciadores, aparta otros detalles que hacen de esta utilidad un programa a tener en cuenta.

MAS POKES QUE NADIE

Generalmente los juegos para ordenadores de 8 bits, después del éxito, son convertidos a sus hermanos mayores de 16 bits. Pero, ¿qué pasa cuando es al revés? **Versión comentada: SPECTRUM**

El primer juego español para ATARI ST ahora está disponible para SPECTRUM.

FREE CLIMBING

INTRODUCCION

Pedro, desde que era un chiquillo, estaba obsesionado por la escalada libre. Su mayor afición era escalar el monte del pueblo sin la mayor ayuda que sus manos y una cuerda atada a la cintura. Su madre le repetía una y otra vez: –Un día te romperás la cabeza.

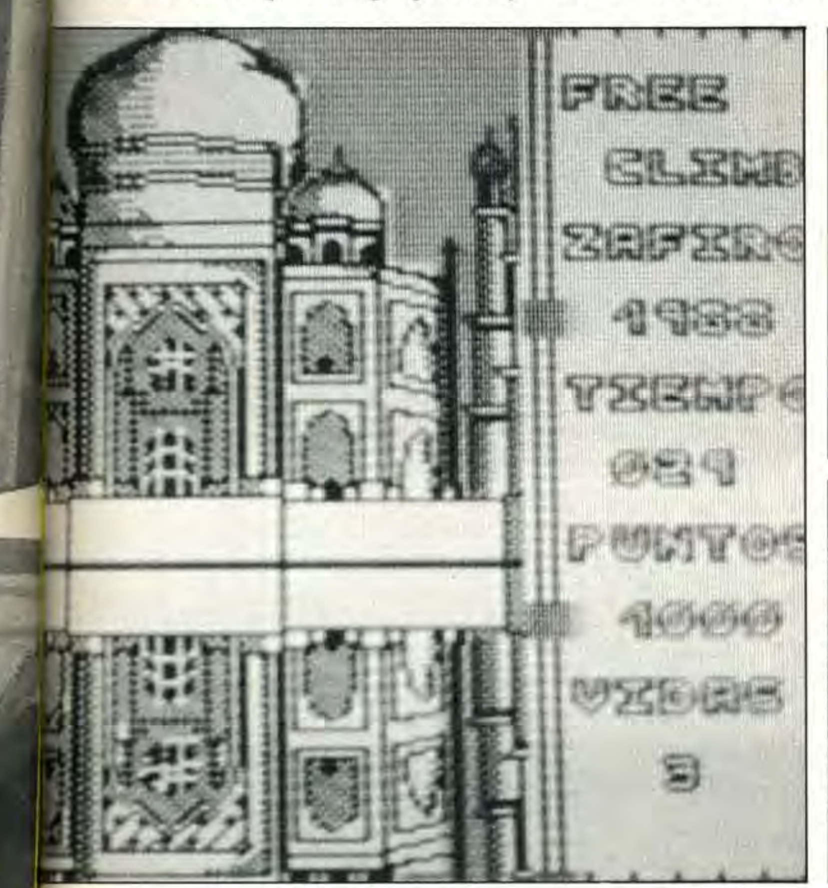
Pero Pedro, sin hacerle caso, seguía escalando, pensando que en un futuro no muy lejano sería uno de los mejores en esta especialidad. Y ese día llegó. El campeonato del mundo se celebra en su localidad y él está inscrito. Sabe que está preparado y que sólo los mejores llegarían a la final. Pero todo el mundo desconocía que Pedro era el mejor.

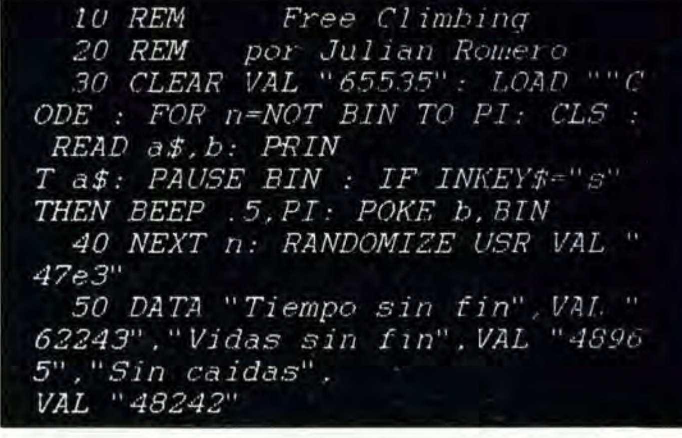
EL JUEGO

El campeonato se compone de la escalada de 14 paredes de dificultad creciente, que tendremos que cargar pacientemente cuatro veces desde el cassette. Las paredes están decoradas con famosos paisajes de todo el mundo como el Partheon de Grecia o el puente de Brookling. Para pasar de una fase a otra, tendremos que escalar la pared en un tiempo establecido; de no hacerlo así caeremos perdiendo una vida. Nuestro escalador podrá mover los pies y manos individualmente según los movimientos del joystick o teclado. Con el joystick hacia arriba subiremos. Si intentamos subir sin tener al menos dos puntos de apoyo, nos caeremos y tendremos que empezar de nuevo.

CONCLUSION

El juego está muy bien y tiene unos efectos muy graciosos. Naturalmente el juego pierde algo de calidad en los gráficos que en la versión de Spectrum son más simples. Pero esto no tiene importancia, la adicción se mantiene en todo momento. En definitiva, uno de esos juegos que hacen historia en el software español. Animo y que los programadores de Zafiro sigan haciendo juegos tan buenos como éste. ●





```
  10 REM      Free Climbing
  20 REM   por Julian Romero
  30 CLEAR VAL "65535": LOAD ""C
ODE : FOR n=NOT BIN TO PI: CLS :
 READ a$,b: PRIN
T a$: PAUSE BIN : IF INKEY$="s"
THEN BEEP .5,PI: POKE b,BIN
  40 NEXT n: RANDOMIZE USR VAL "
47e3"
  50 DATA "Tiempo sin fin",VAL "
62243","Vidas sin fin",VAL "4896
5","Sin caidas",
VAL "48242"
```





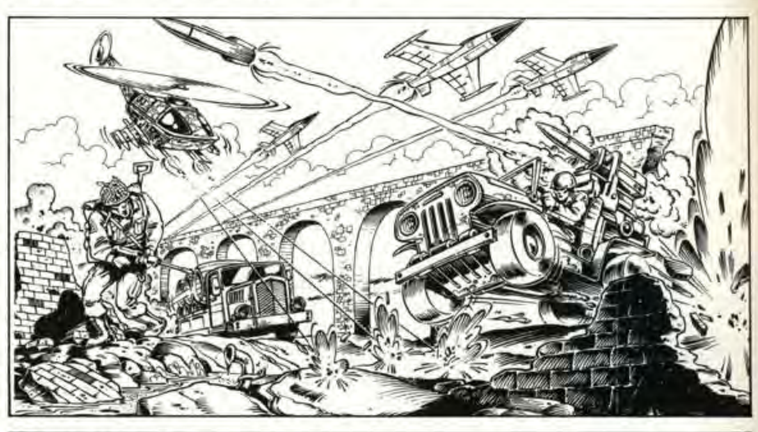
LO MEJOR DE DINAMIC

Para deleite de los fans de DINAMIC, esta compañía ha sacado al mercado un pack con sus mejores juegos. Para que los puedas acabar todos, aquí tienes los cargadores.

ARMY MOVES

```
  10 REM ************************
  20 REM *ARMY MOVES (SPECTRUM)*
  30 REM *  POR JULIAN ROMERO   *
  40 REM *     CLAVE: 27351     *
  50 REM ************************
  60 CLEAR 65474: LOAD ""CODE 65
475: CLS : POKE 23658,0
  70 INPUT "Vidas infinitas Fase
1 (s/n)";a$: IF a$="n" THEN POKE
 65494,0
  80 INPUT "Vidas infinitas Fase
2 (s/n)";a$: IF a$="n" THEN POKE
 65520,0
  90 INPUT "Inmunidad Fase1 (s/n
)";a$: IF a$="n" THEN POKE 65497
,0: POKE 65500,0
 100 INPUT "No caer en agujeros
(s/n)";a$: IF a$="n" THEN POKE 6
5505,0
 110 PRINT "Pon la cinta y pulsa
 una tecla": PAUSE 0
 120 POKE 23624,0: POKE 23693,0:
 CLS : FOR n=1 TO 2: PRINT USR 1
366: NEXT n
 130 RANDOMIZE USR 65475
```





DATAS

```
1 DATA 40000,50
2 DATA"310000dd21004011d2bf",785
3 DATA"3eff37cd5605af3247d5",1177
4 DATA"32a2dd32f4e73ec33217",1288
5 DATA"e021edff11a1c2010700",1129
6 DATA"edb0af320ad2c314cd10",1294
```

VOLCADOR DE DATAS PARA SPECTRUM

```
9993 RESTORE 1: READ y: READ x:
9994 PRINT "Direccion de volcado";y: PR
INT "Numero de lineas";x
9995 LET a=10: LET b=11: LET c=12: LET
d=13: LET e=14: LET f=15
9996 FOR n=0 TO x-1: READ a$,z: LET s=0
: PRINT AT 2,0;"Numero de lineas volcad
as
";n+1
9997 FOR w=1 TO 20 STEP 2: LET m=VAL a$
(w)*16+VAL a$(w+1): POKE y,m: LET y=y+1
:
LET s=s+m: NEXT w
9998 IF z<>s THEN PRINT "Error en linea
 DATA ";n+2: BEEP 1,1: STOP
9999 NEXT n: PRINT "Volcado correcto...
Prepare cinta o disco para grabar y pul
se
 una tecla...": RESTORE 1: READ y,x: PA
USE 0: SAVE "cargador"CODE y,10*x
```

QUE NADIE

PHANTIS SPECTRUM

```
 10 REM ***********************
 20 REM **     PHANTIS 1      **
 30 REM ** POR JULIAN ROMERO **
 40 REM ***********************
 50 REM      VIDAS INFINITAS
 60 CLS : PRINT "O.K. Pon la ci
nta original y...": PAUSE 0
 70 LOAD ""CODE 23296: POKE 233
06,49: POKE 23307,0: POKE 23308.
94: POKE 23344,2
05: FOR N=23347 TO 23353: READ A
: POKE N,A: NEXT N
 80 RANDOMIZE USR 23306
 90 DATA 175,50,200,211,195,188
,197
```



```
 10 REM ***********************
 20 REM **     PHANTIS 2      **
 30 REM ** POR JULIAN ROMERO **
 35 REM **    CODIGO: 18757   **
 40 REM ***********************
 50 REM      VIDAS INFINITAS
 60 CLS : PRINT "O.K. PON LA CI
NTA ORIGINAL Y...": PAUSE 0
 70 LOAD ""CODE 23296: POKE 233
06,49: POKE 23307,0: POKE 23308,
94: POKE 23344,2
05: FOR N=23347 TO 23353: READ A
: POKE N,A: NEXT N
 80 RANDOMIZE USR 23306
 90 DATA 175,50,6,225,195,12,19
8
```



SPECTRUM

```
 10 REM ***********************
 20 REM *TURBO GIRL (SPECTRUM)*
 30 REM *  POR JULIAN ROMERO  *
 40 REM ***********************
 50 CLS : INPUT "Cuantas vidas
uieres (1-255)";v
 60 PRINT "O.K Pon la cinta ori
inal y . . .": PAUSE 0
 70 LOAD ""CODE 23296
 80 FOR n=23363 TO 23370: READ
: POKE n.a: NEXT n
 90 RANDOMIZE USR 23310
100 DATA 62.v,50.133.106,195,33
106
```

```
 10 REM ***********************
 20 REM **  FERNANDO MARTIN   **
 30 REM ** POR JULIAN ROMERO **
 40 REM ***********************
 50 PRINT " Pon la cinta y puls
a una tecla": PAUSE 0
 60 CLEAR 24999: LOAD ""CODE :
POKE 65140.201
 70 RANDOMIZE USR 65100: CLS
 80 PRINT "Ganar siempre a Fern
ando (s/n)": PAUSE 0
 90 IF INKEY$="s" THEN BEEP .5.
40: POKE 26978,201
100 RANDOMIZE USR 25000
```





MAS POKES QU

S·P·E·C·T·R·U·M

```
  10 REM **********************
  20 REM **  FREDDY HARDEST 1 **
  30 REM ** POR JULIAN ROMERO **
  40 REM **********************
  50 CLEAR 65535: PRINT "PON LA
CINTA ORIGINAL Y...": PAUSE 0
  60 LOAD ""CODE : POKE 24734,19
5: RANDOMIZE USR 24700: CLS
  70 INPUT "Vidas infinitas (s/n
)";a$: IF a$="s" THEN POKE 64011
,167
  80 INPUT "Sin enemigos (s/n)";
a$: IF a$="s" THEN POKE 53248,20
1
  90 RANDOMIZE USR 25856
```

FREDDY HARDEST

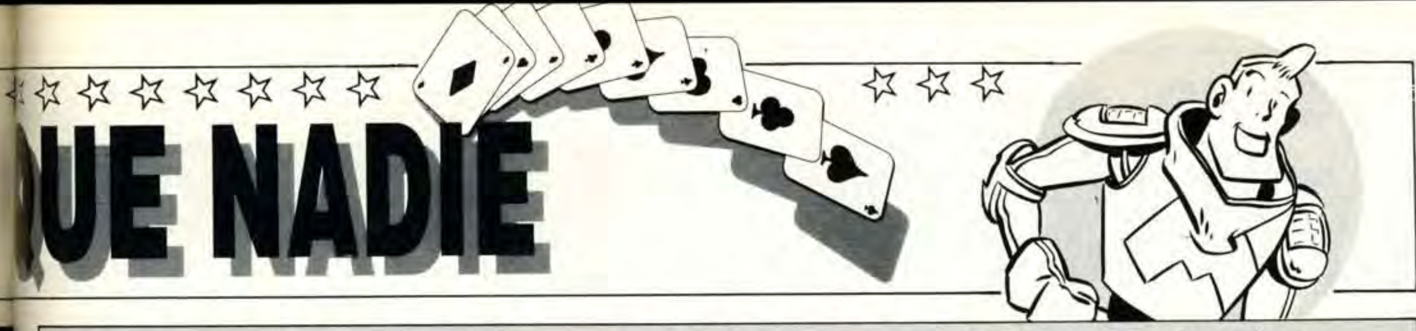


```
  10 REM **********************
  20 REM **  FREDDY HARDEST 2 **
  30 REM ** POR JULIAN ROMERO **
  40 REM **********************
  50 REM Codigo: 897653
  60 CLEAR 25087: PRINT "PON LA
CINTA ORIGINAL Y...": PAUSE 0
  70 LOAD ""CODE : POKE 24734,19
5: RANDOMIZE USR 24700: CLS
  80 INPUT "Vidas infinitas (s/n
)";a$: IF a$="s" THEN POKE 61607
,167
  90 INPUT "Inmunine a enemigos
(s/n)";a$: IF a$="s" THEN POKE 6
1455,201
 100 RANDOMIZE USR 51207
```

```
  10 REM **********************
  20 REM *GAME OVER1 (SPECTRUM)*
  30 REM *  POR JULIAN ROMERO  *
  40 REM **********************
  50 CLEAR 65535
  60 PRINT "O.K. Pon la cinta or
7inal y...": PAUSE 0
  70 LOAD ""CODE : POKE 25034,19
: RANDOMIZE USR 25000: CLS
  80 INPUT "Vidas infinitas (s/n
";a$: IF a$="s" THEN POKE 39334
7
  90 INPUT "Energia infinita (s/
)";a$: IF a$="s" THEN POKE 3927
,201
 100 INPUT "Granadas infinitas (
/n)";a$: IF a$="s" THEN POKE 32
17,0
 110 PANDOMI7E USR 31620
```



```
  10 REM **********************
  20 REM *GAME OVER2 (SPECTRUM)*
  30 REM *  POR JULIAN ROMERO  *
  35 REM *     CLAVE: 18024    *
  40 REM **********************
  50 CLEAR 65535
  60 PRINT "O.K. Pon la cinta or
iginal y...": PAUSE 0
  70 LOAD ""CODE : POKE 25034,19
5: RANDOMIZE USR 25000: CLS
  80 INPUT "Vidas infinitas (s/n
)";a$: IF a$="s" THEN POKE 38692
,0
  90 INPUT "Energia infinita (s/
n)";a$: IF a$="s" THEN POKE 3252
9,185
 100 INPUT "Escudo infinito (s/n
)";a$: IF a$="s" THEN POKE 32379
,0
 110 RANDOMIZE USR 31620
```

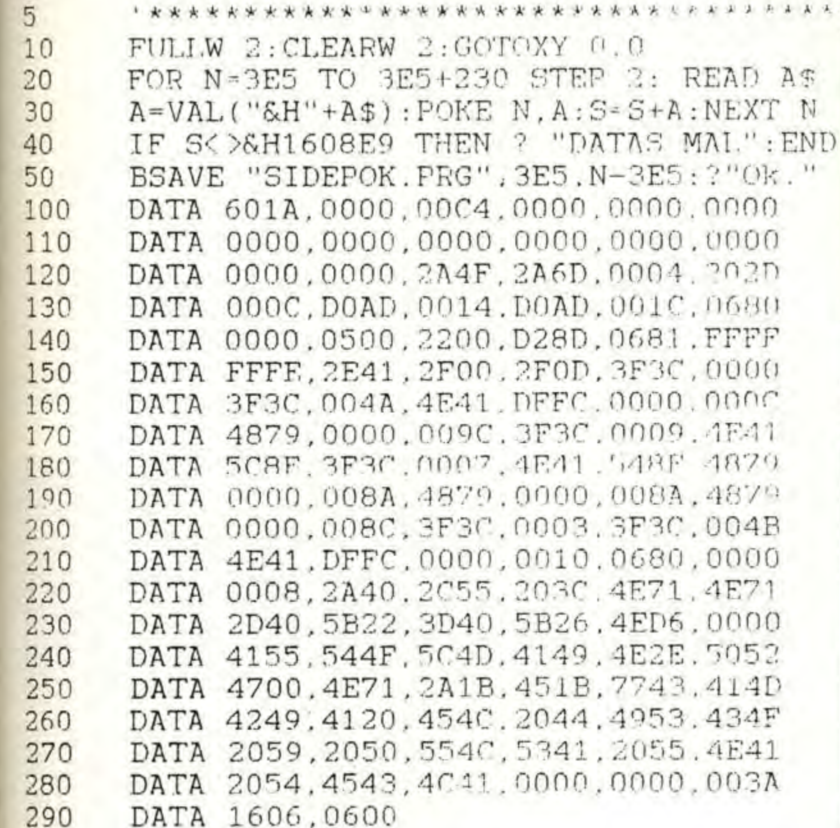


SPECTRUM BARBARIAN



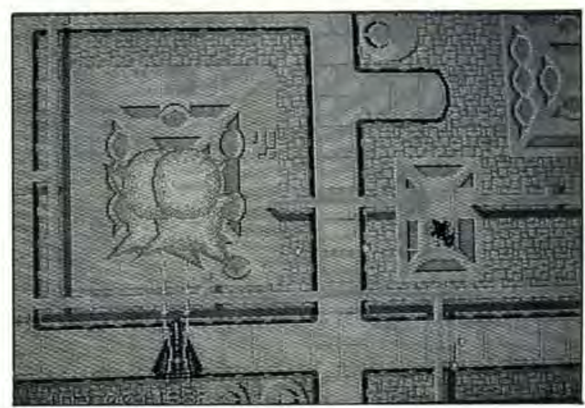
```
 10 REM ************************
 20 REM * BARBARIAN (SPECTRUM)*
 30 REM *  POR JULIAN ROMERO   *
 40 REM ************************
 50 CLEAR 32767
 60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N):A$
 70 PRINT "       PON EL BARBARIAN
  ORIGINAL";TAB 7;"Y PULSA UNA TECLA"
 80 PAUSE 0: LOAD ""CODE: IF A$<>"s"
  THEN GOTO 110
 90 RANDOMIZE 62000: POKE 39830,PEEK 23670:
  POKE 39831,PEEK 23671
100 FOR N=62000 TO 62006: READ A: POKE N,A:
  NEXT N
110 RANDOMIZE USR 39680
120 DATA 175,50,103,146,195,102,237
```

ATARI SIDEWINDER



```
1     '************************************
2     '*      CARGADOR DE VIDAS INFINITAS     *
3     '*           PARA SIDEWINDER            *
4     '*          POR MARC STEADMAN           *
5     '************************************
10    FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20    FOR N=3E5 TO 3E5+230 STEP 2: READ A$
30    A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
40    IF S<>&H1608E9 THEN ? "DATAS MAL":END
50    BSAVE "SIDEPOK.PRG",3E5,N-3E5:?"Ok."
100   DATA 601A,0000,00C4,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000
120   DATA 0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D
130   DATA 000C,D0AD,0014.D0AD.001C,0680
140   DATA 0000.0500,2200,D28D,0681,FFFF
150   DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,3F3C,0000
160   DATA 3F3C,004A,4E41,DFFC,0000,000C
170   DATA 4879,0000,009C,3F3C,0009,4E41
180   DATA 5C8F,3F3C,0007,4E41,548F,4879
190   DATA 0000,008A,4879,0000,008A,4879
200   DATA 0000,008C,3F3C,0003,3F3C,004B
210   DATA 4E41,DFFC,0000,0010,0680,0000
220   DATA 0008,2A40,2C55,203C,4E71,4E71
230   DATA 2D40,5B22,3D40,5B26,4ED6,0000
240   DATA 4155,544F,5C4D,4149,4E2E,5052
250   DATA 4700,4E71,2A1B,451B,7743,414D
260   DATA 4249,4120,454C,2044,4953,434F
270   DATA 2059,2050,554C,5341,2055,4E41
280   DATA 2054,4543,4C41,0000,0000,003A
290   DATA 1606,0600
```







MAS POKES QUE NADIE

STARBYTE

MSX

```
1 ' CARGADOR - STARBYTE (MSX)
2 ' POR MIGUEL A. VILA
3 ' ------------------
10 X=NOTPEEK(-1)AND255:X=(X AND 192)/64:X=X
*64+X*16+X*4+X
20 POKE -1,X
30 COLOR 12,1,1:KEY OFF:CLS
40 POKE &HFCAB,1
50 FOR I=&HF500 TO &HF504:POKE I,0:NEXT I
60 LOCATE 0,23:INPUT"¿ QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) ";V$
70 IF V$="S" THEN POKE &HF500,1
80 LOCATE 0,23:INPUT"¿ INMUNIDAD AL AGUA (S
/N) ";I$
90 IF I$="S" THEN POKE &HF501,1
91 LOCATE 0,23:INPUT"¿ QUIERES ENEMIGOS (S/
N) ";E$
92 IF E$="N" THEN POKE &HF502,1
100 SCREEN2,0,0:COLOR 15,1,1
110 BLOAD"CAS:",R
120 BLOAD"CAS:",R
130 BLOAD"CAS:"
131 IF PEEK(&HF500) THEN POKE &HB8AE,0:POKE
&HB8AF,0:POKE&HB8B0,0
132 IF PEEK(&HF501) THEN POKE &HB6C8,0
133 IF PEEK(&HF502) THEN POKE &HB574,201:PO
KE&HB571,201:POKE&HB688,0:POKE&HB689,0
140 BLOAD"CAS:",&H4A80
150 BLOAD"CAS:"
160 DEFUSR=&H41:A=USR(0)
170 DEFUSR=&H8700:A=USR(0)
180 BLOAD"CAS:"
190 DEFUSR=&H8700:A=USR(0):DEFUSR=&H8728:A=
USR(0)
200 DEFUSR=&H44:A=USR(0)
210 A$=INPUT$(1):DEFUSR=&HFA80:A=USR(0)
220 BEEP
230 GOTO 230
```

```
10 REM --------------
15 REM  GAUNLET II
18 REM --------------
20 REM BLASTERS INC.
30 FORT=276TO369:READ
A:POKE T,A:S=S+A:NEXT
40 IF S<>11869 THEN PR
INT "ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
50 PRINT"]":PRINT"CARG
ADOR CON : "
60 PRINT"-1- VITALIDAD
 INAGOTABLE":PRINT
70 PRINT"-2- LLAVES IL
IMITADAS"
120 PRINT"COLOCA GAUT
LET EN EL DATACASSETTE
 Y PULSA ESPACIO":WAIT
197,60
130 POKE816,32:POKE817
,1:LOAD
400 DATA169,1,157,66,1
83,96,169,1,157,68,183
,96,32,165,244,169,104
410 DATA141,66,6,169,1
05,141,67,6,96,169,59,
141,177,52,169,1,141
420 DATA178,52,76,0,40
,169,44,160,0,141,85,1
73,141,93,173,141,181
430 DATA196,141,191,19
6,141,126,198,141,136,
198,140,41,186,140,129
,189,140
440 DATA60,160,141,96,
185,141,233,185,169,32
,141,227,185,169,20,14
1,228
450 DATA185,169,1,141,
229,185,76,0,128
```



GAUNLET II
COMMODORE 64



Dinamic una de las productoras con más solera dentro de nuestras fronteras, acaba de lanzar al mercado uno de sus trabajos más esperados, NAVY MOVES, la segunda parte del archiconocido ARMY MOVES.

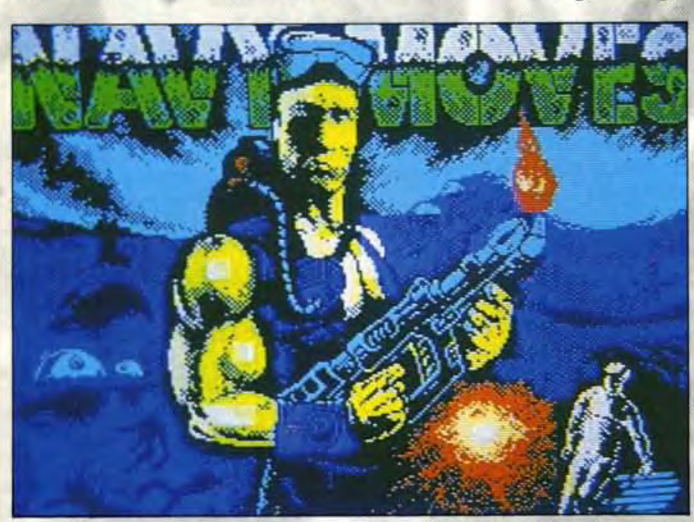
LA HISTORIA

Estaba descansando en una isla paradisíaca, recuperándome de las heridas sufridas en mi anterior misión, en compañía de una guapa moza de piel tostada, cuando el teléfono comenzó a sonar.

–Ring… ring…

Perezosamente lo cogí y una voz muy familiar me dijo:

–¿Oiga el comando Derdhal está por ahí?









Rápidamente, espantado colgué el teléfono y pensé para mí. –¡Es la voz del capitán! Y cuando él me llama es para encargarme uno de sus trabajitos.

Al día siguiente, un helicóptero de las Fuerzas Armadas aterrizó en el aeropuerto de la isla. De él descendió el Mayor Mc Wiril.

–¡Derdhal , cuanto tiempo sin verle! He venido para comunicarle que hemos puesto en marcha la Operación Cefalópodo y... añadió señalándome con el dedo; le hemos elegido a usted para llevarla a cabo.

Después del desmoralizador mensaje, adiós a mis vacaciones, me entregó un sobre sellado.

–En él encontrará amplia información sobre la misión y ha sido acumulada gracias a los tres espías que envié y que desgraciadamente no han regresado. ¡Qué lástima, eran mis mejores hombres! Cuando tenga un poco de tiempo, abra el sobre, lea su contenido y memorícelo, después destrúyalo. Es de vital importancia el secreto de la misión. Ahora suba al helicóptero, tenemos sólo 24 horas para prepararlo todo.



LA OPERACION CEFALOPODO

Una vez llegamos a la base de operaciones, en cuanto tuve un poco de tiempo abrí el sobre. En él pude leer lo siguiente:

Nuestro Servicio Secreto nos ha informado que un submarino nuclear de la clase U-5544 de la flota enemiga, está siendo equipado con el ultramoderno, RADAR-HOMING TORPED, un avanzado sistema que permite lanzar simultáneamente seis misiles SS-N6 a otros tantos blancos simultáneamente. El Comando Derdhal será el encargado de localizar y destruir totalmente dicho submarino para evitar que el enemigo avance en este avanzado campo.

Cuenta, para cumplir con éxito esta misión, con el siguiente equipo:

–Traje de submarinismo Buzex 31, adaptado especialmente para usted. Está fabricado de goma látex lubrificada y su interior está recubierto de unos finos conductos que transportan un líquido anticongelante para que soporte mejor las bajas temperaturas del agua.

–Lancha Higging «PT» equipada con motor Honda de 890 CV. El casco está reforzado con varillas de acero para intentar protegerla de las rocas.

–Para la defensa personal cuenta con un fusil United Defense sumergible, que lanza agujas explosivas por aire comprimido.

Y esto es todo. Si necesita alguna cosa más, la tendrá que «coger prestada» del enemigo, porque una vez comenzada la misión nosotros no podremos ayudarle. Buena suerte.

COMO SALI CON VIDA DE TAN ARRIESGADA MISION

Cuando el Mayor Mc Wiril me dijo que tenía que hacer un informe de la Operación Cefalópodo, no me lo podía creer. Después de todo lo que había pasado para salir sano y salvo, tendría que volver a recordarlo. Cogí papel y lápiz y comenzé a escribir.



Día 25, 00,00 horas. De un fuerte tirón puse el motor de la lancha en funcionamiento. El motor llevaba incorporado silenciador para hacer el menor ruido posible y no intentar ser descubierto. Poco a poco fui avanzando. Sólo contaba con la luz de la luna reflejada en las olas. Esta zona estaba infestada de minas y el menor roce con una de ellas me haría saltar por los aires. En frente de mí tenía una de ellas. Forcé el motor y tiré del cordón de popa y consigo saltarla por encima. Esta misma operación la tuve que realizar dos docenas

CARGADOR MSX

```
1 '
2 ' Cargador de vidas infinitas
3 '
4 '       NAVY MOVES 1
5 '
6 '    Por Roni Van Ginkel
7 '
10 CLEAR 100,34499! BLOAD"CAS:",R
20 BLOAD"CAS:" BLOAD"CAS:",R
30 BLOAD"CAS:" DEFUSR=&HDD7C
40 A=USR(A):BLOAD"CAS:"
50 DEFUSR=&HDD9E A=USR(A)
60 BLOAD"CAS:" DEFUSR=&HDDA0
70 POKE 38251!,0 A=USR(A)

1 '
2 ' Cargador de vidas infinitas
3 '
4 ' NAVY MOVES 2  (CLAVE 53817)
5 '
6 ' Por Roni Van Ginkel
7 '
10 CLEAR 100,34399! BLOAD"cas:",R
20 BLOAD "cas:":BLOAD "cas:",R
30 BLOAD "cas:":DEFUSR=&HDEA8
40 A=USR(A):BLOAD"CAS:"
50 DEFUSR=&HDEBA:POKE 36910!,0
60 A=USR(A)
```

CARGADOR SPECTRUM

```
 10 REM ***********************
 20 REM  NAVY MOVES1 (SPECTRUM)
 30 REM    POR JULIAN ROMERO
 40 REM ***********************
 50 CLEAR 25700
 51 PRINT " Pon la cinta y pulsa una tecla
": PAUSE 0
 52 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 3E4: POKE
23739,111: LOAD ""CODE : CLS
 60 INPUT "Vidas infinitas (s/n)";a$: IF a
$="s" THEN POKE 49962,0
 70 INPUT "Inmunidad minas (s/n)";a$: IF a
$="s" THEN POKE 53553,201
 80 INPUT "Inmunidad motojets (s/n)";a$: I
F a$="s" THEN POKE 59706,195: POKE 59
733,0
 90 INPUT "Inmunidad tiburones(s/n)";a$: I
F a$="s" THEN POKE 55505,24
 100 INPUT "Inmunidad submarinistas (s/n)";
a$: IF a$="s" THEN POKE 52525,47
 110 INPUT "Matar pulpos con un misil (s/n)
";a$: IF a$="s" THEN POKE 57834,0
 120 INPUT "Matar morena con un misil (s/n)
";a$: IF a$="s" THEN POKE 51853,205
 130 RANDOMIZE USR 47075
```

```
 10 REM ***********************
 20 REM  NAVY MOVES2 (SPECTRUM)
 30 REM    POR JULIAN ROMERO
 40 REM ***********************
 50 REM      CODIGO: 63723
 60 REM ***********************
 70 CLEAR 25700
 71 PRINT " Pon la cinta y pulsa una tecla
": PAUSE 0
 72 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 3E4: POKE
23739,111: LOAD ""CODE : CLS
 80 INPUT "Vidas infinitas (s/n)";a$: IF a
$="s" THEN POKE 54047,0
 90 INPUT "Balas infinitas (s/n)";a$: IF a
$="s" THEN POKE 55813,0
 100 INPUT "Lanzallamas infinito (s/n)";a$:
 IF a$="s" THEN POKE 55837,0
 110 INPUT "Inmune a disparos (s/n)";a$: IF
 a$="s" THEN POKE 59414,17
 180 RANDOMIZE USR 52300
```

de veces, ya que no había espacio para poder esquivarlas.

Cuando empezaba a encontrarlo divertido, un soldado enemigo montado en una moto acuática me descubre y después de dos advertencias me disparó. Sin tiempo para reaccionar, me agaché todo lo que pude y la ráfaga pasó rozándome la cabeza. Rápidamente, cargo mi arpón y lanzo una aguja explosiva, clavándose en el cuerpo mientras su moto desaparecía bajo las aguas. Después de este encuentro, aparecieron más jinetes montados en sus motos, intentando frenar mi marcha. Tuve que eliminarlos uno por uno.

Cuando la brújula indicaba el lugar correcto, me calcé las aletas y me sumergí, adentrándome en el interior de una gruta. La luz empezó a desaparecer y encendí el pequeño foco que tenía en la frente. De pronto, vi una imagen que me dejó helado. Un tiburón tigre se dirigía hacia mí. Con un movimiento brusco de mis aletas pude esquivarlo, pero al instante se volvió para atacarme. Sin pensarlo, disparé mi fusil que hizo blanco, hiriéndolo de muerte. Pronto me di cuenta de mi error. La sangre había atraído a otros tiburones y pronto me vi rodeado de ellos. Por fin los pude dejar atrás, dándose un festín con el tiburón que había derribado.

Según indicaba el mapa, quedaban pocos metros para localizar el almacén enemigo, custodiado por hombres-rana y no me equivocaba. Un comité de bienvenida salió a mi encuentro y en un momento se produjo un encarnizado enfrentamiento, teniendo la fortuna de sobrevivir.

Cuando el oxígeno de mis botellas comenzaba a escasear, salí a la superficie, respiré una bocanada de aire puro y me apoderé de un batiscafo enemigo armado con los efectivos misiles AS-5. Encendí las turbinas, sumergiéndome otra vez y continué avanzando hacia el otro extremo de la gruta.

Esto si que no me lo esperaba. Un enorme pulpo salió de su cueva y amenazador, comenzó a acercarse peligrosamente al batiscafo, intentando estrujarlo entre sus enormes tentáculos. Sin pensarlo dos veces, apreté el pulsador de disparo y sendos misiles impactaron en la cabeza del animal. Por un momento quedó aturdido por la fuerza del impacto, pero una vez recuperado volvió a la carga. Cuando todavía daba síntomas de vida, otro de su misma especie salió para socorrerle. Entonces sí que me puse nervioso y sin descanso lancé una ráfaga de misiles intentándo quitármelos de encima, cosa que con mucho esfuerzo logré conseguir.

Cuando el radar parpadeó, localizando al submarino U-5544, comencé a pensar que el peligro había pasado. Pero me equivocaba. Una gigantesca morena me atacó por sorpresa, haciéndome perder el control por un momento. Tenía conocimientos de la existencia de estos bichos, pero no sabía que podían alcanzar estas dimensiones. Descargué todos los misiles que me quedaban en la boca del terrorífico animal y su cabeza saltó en mil pedazos.

Lo demás fue fácil. Me adentré en el interior del submarino por la puerta de desalojo de desperdicios, apoderándome de un fusil con lanza-llamas incorporado que había por ahí y abandoné el batiscafo.

FASE 2. INTERIOR DEL SUBMARINO NUCLEAR

El submarino estaba equipado con los refinamientos tecnológicos más avanzados. Todos los elevadores eran automáticos y las órdenes tenían que darse por medio de ordenadores. Lo primero que tenía que hacer era parar el submarino, subirlo a la superficie y transmitir la frase clave de «BOMBA READY» a la base para que me vengan a buscar y salir por piernas de él antes de que explosione. Para realizar estas acciones tengo que conseguir los códigos de cada oficial de zona, registrándolos y apoderarme de ellos; el código del 1er. Oficial me permitió parar los motores y emerger; el 1er. y 2.º Oficial de máquinas abrir la puerta que daba acceso al reactor; el del 1er. y 2.º Oficial de transportes transmitir a la frase codificada y por último el Capitán permite realizar cualquier operación de las anteriores.

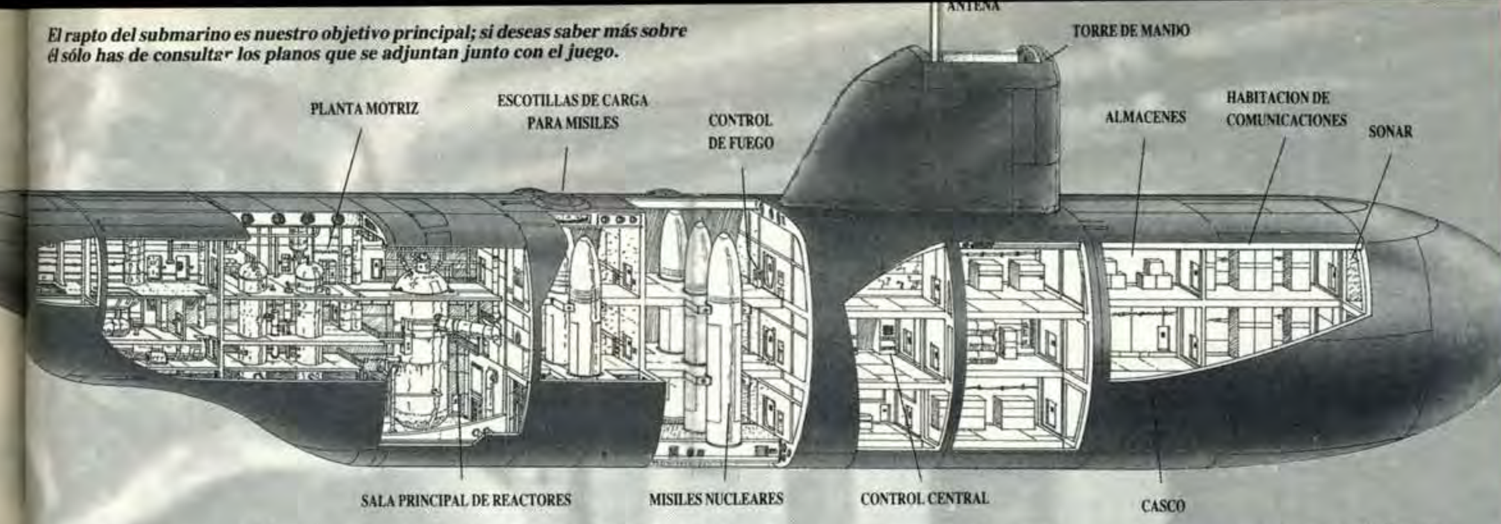
Pero el submarino, naturalmente, no estaba ocupado solamente por estos hombres, marines armados con fusiles y lanza-llamas se encargaban de la custodia del buque. Estos, después de ser eliminados eran útiles, porque me apoderaba de los cargadores, tanto de fusil, como de lanza-llamas para seguir alimentando mi arma.

Una vez efectué todas las operaciones coloqué la bomba en el reactor, activé el cronómetro y salí corriendo a la torre de mando, donde un compañero me rescató con un batiscafo. El submarino quedó completamente destruido. Después llegaron las felicitaciones y condecoracio-

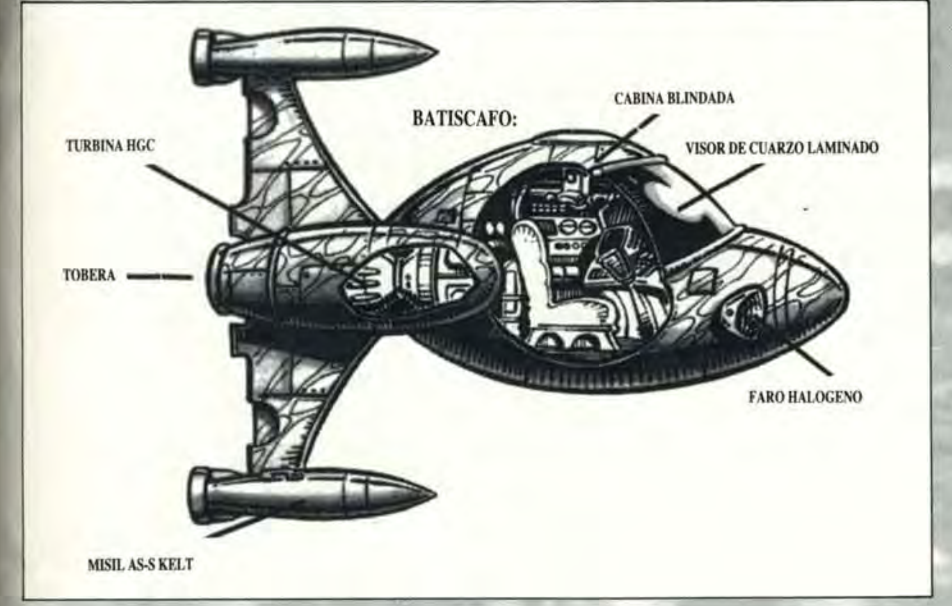


El recorrido de Navy moves es similar en dificultad a la primera parte. Sobre un plano lineal habrás de sortear todo tipo de obstáculos y dificultades para llegar hasta la base.

El rapto del submarino es nuestro objetivo principal; si deseas saber más sobre él sólo has de consultar los planos que se adjuntan junto con el juego.



nes y unas merecidas vacaciones. Y aquí estoy escribiendo estas líneas desde mi isla preferida porque... en la vida de un comando tiene que haber un poco de paz y tranquilidad. ¿No crees?



CONCLUSION

Y dice el refrán que las segundas partes nunca fueron buenas. Pues aquí tenemos este Navy Moves que lo contradice. Dinamic ha conseguido mantener los ingredientes necesarios de arcade, en la primera fase, y de vídeo-aventura en la segunda; que tanto éxito le está dando en sus programas. Los gráficos, movimientos y sonido están muy bien realizados, lo cual, unido a la alta dificultad hace que el programa sea muy adictivo. Espero que este programa, confirme a Dinamic cada vez más en nuestro país y abra las puertas al tan ansiado mercado inglés, porque sin duda calidad no le falta. Ojalá Dinamic no tarde mucho en obsequiarnos con otro de sus programas.●

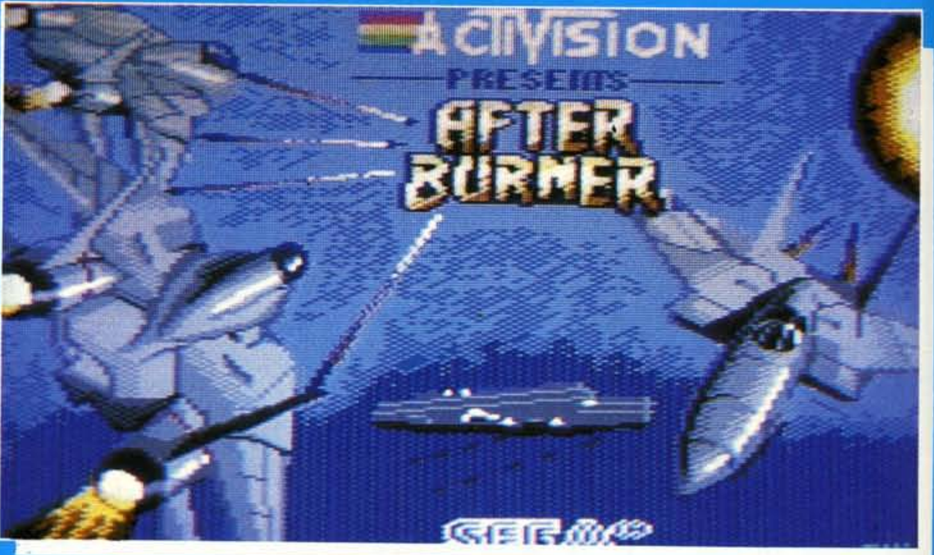
Julián Romero



AFTER BURNER

AFTERBURNER Y... DEJATE LLEVAR POR UN F-14.

Versión comentada: Commodore 64
Licencia: SEGA
Distribuidor: ACTIVISION



COMMODORE 64

Seguro que muchos de vosotros habréis oído alguna vez a vuestros abuelos comentarios sobre aquellos magníficos aviones o aeroplanos de la primera o segunda guerra mundial. «Eran fabulosos con aquellas ametralladoras y el sonido de su peculiar hélice». Volved la vista hacia el presente y observad detenidamente algún esquema o alguna maqueta sobre un F-14. Creo que la primera palabra que os viene a la mente es ¡alucinante! Pues sí, puedo aseguraros que es uno de los mejores «pájaros» que hay sobre cualquier base militar. Hasta ahora el privilegio de sentir su potencia y maniobrabilidad había quedado vedada a los pilotos más expertos en la materia, pero Activision realizando un enorme esfuerzo y para que todos los poseedores de un micro-ordenador podais simular a la perfección el pilotaje desde una cabina de un F-14 ha realizado una fiel conversión de la máquina en forma de cabina aérea que existe en las calles. ¡Enhorabuena a los muchachos de Activision y adelante con vuestro F-14...!

DESCRIPCION

Lo primero que aparece ante nosotros es un menú en el que nos encontramos con la opción de música y con la opción de efectos especiales. También según en qué versiones del programa encontraremos la opción



ATARI-ST



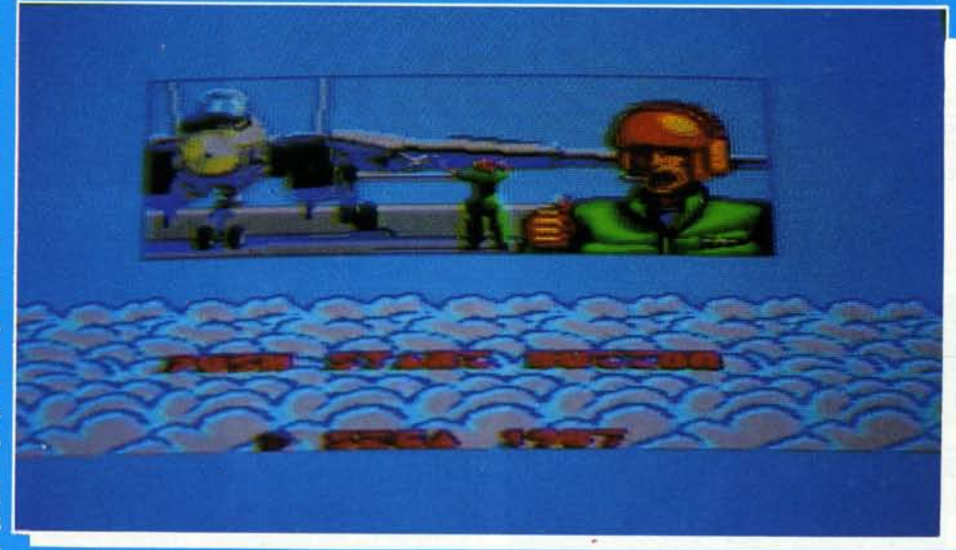


COMMODORE 64



de redefinir teclas o palanca de mandos. Una vez seleccionemos las opciones que nos convengan accederemos a la primera pantalla del juego en la que nuestro F-14 despega suavemente y con una velocidad endiablada del porta-aviones SEGA.

La primera sensación que percibimos al tomar el control del avión es la de velocidad excesiva en el desplazamiento. No os preocupéis, mediante la tecla de espacio podréis modificar la velocidad entre la de crucero y la máxima velocidad pasando por un intermedio de media velocidad aconsejable para nuestros primeros vuelos de entrenamiento.


SEGA

Una vez os hayáis hecho con el control del avión, os encontraréis con una escuadrilla de enemigos que se encuentran situados frente a vuestra pantalla.

Un acto reflejo os hace guiar la mano hasta el pulsador de seguimiento y encuadre automático para que el blanco enemigo se sitúe en vuestro punto de mira. Una vez realizada esta operación sólo hace falta esperar a que se encuadre en el «scanner» y lanzar el misil. ¡Blancoooo! Ya habéis comprobado la perfección de alcance y de puntería de que se encuentra dotado vuestro aparato. Pero cuidado porque los enemigos también disparan y no son de mentira las balas precisamente. La maniobrabilidad es más que suficiente para esquivar cualquier objeto que se interponga en vuestro camino. Ya comenzais tras haber perdido algunas vidas a manejar con una soltura de profesionales vuestro F-14. Al acabar vuestra misión el avión as-







ATARI-ST





COMMODORE 64

cenderá hasta salirse de la pantalla para así cargarse la nueva fase en la que os encontraréis con nuevos enemigos. Una vez en la siguiente fase aparte de cambiar el paisaje, os encontraréis con un nuevo enemigo que os acechará por la espalda o por la cola como queráis. El enemigo en cuestión se trata de un misil teledirigido a una fuente de calor en este caso el reactor principal de tu F-14. La manera de esquivarlo es muy sencilla. Deberás efectuar varios giros rápidamente de izquierda a derecha para realizar un giro de 360 grados y así poder deshacerte del dichoso misil. Salvado este obstáculo, en esta fase no encontraréis más percances que los ya habituales. En la tercera fase lo primero que aparecerá en la pantalla por la parte superior es una gigantesca nave nodriza que extenderá un conducto flexible hasta vuestro avión y efectuando una operación que durará breves segundos os recargará toda la munición hasta los topes desapareciendo seguidamente por la parte superior de la pantalla. El paisaje de fondo va cambiando según la fase en la que os encontréis.

Unos aviones enemigos se te están acercando demasiado y han lanzado una ráfaga de metralleta que te ha alcanzado de lleno. Tú y tu avión os habéis precipitado hacia el suelo a una velocidad muy superior a los 1.000 kms/h. El impacto ha sido espectacular así como la estela de fuego y humo tras la cola del aparato. Sólo te quedan cuatro aparatos y veintitrés fases por delante menos las tres ya recorridas. Pero por fin el final de esta tercera fase ha llegado y te aproximas a tu cuarta misión. Una vez en esta fase, encontrarás una nueva clase de misil más peligroso y casi imposible de esquivar. La fórmula es la misma pero has de realizar los movimientos a mayor altura y con la máxima velocidad posible. Cuidado con los disparos enemigos ya que en esta fase se intensifican. Por lo demás todo sigue igual. Como comprenderéis sería casi imposible por problemas de espacio comentar todas y cada una de las 23 fases en las que se divide esta super vídeo aventura, pero para no dejaros colgados del todo comentaré algunos de los aspectos más relevantes que faltan. Uno de ellos es el uso de la ametralladora que es automática e inagotable. Otra de las caraterísticas es la de que en algunas fases el ordenador tome el control para repostar armamento y para repostar en un pequeño aeródromo eter o fuel.

Aunque éste no cuente con un indicador en la cabina, el ordenador aterrizará el F-14 cuando crea conveniente. Otro indicador es el Lock On, el cual nos indica cuando nuestro blanco se encuentra a tiro. En caso de que algún objeto o misil se nos acerque por la cola del aparato unas luces de peligro laterales y una señal acústica nos advertirán. Otro aspecto a comentar es el del sacrificio de los gráficos y el color. Para conseguir mayor velocidad se han construido unos escenarios repetitivos y con gráficos cuadrados que se aproximan a tal velocidad que es imposible distinguirlos. También el color ha sido sacrificado haciendo uso de dos colores en todo el escenario. El otro punto a comentar es el de la visibilidad, muy importante en estos juegos y que en este caso aunque no se acerque a la perfección de la máquina es bastante óptimo y uno sabe en todo momento por donde vuela. La música es bastante buena y muy pegadiza sobre todo en las fases pares. Cabe destacar las pocas oportunidades o vidas que se nos ofrecen al comenzar la misión así como la tediosa carga desde el cassette por separado de cada escenario o fase teniendo que rebobinar cada vez que nos aparezca el fatídico «GAME OVER» (exceptuando a los usuarios de Floppy Disk Drive).

Este programa se puede calificar si no lo es ya como programa del año debido a su laboriosa conversión y a sus excelentes resultados. Bravo por Activision.

P.D.: Aunque sea un entusiasma de mi Commodore Amiga sigo diciendo que es la mejor versión realizada, superando tranquilamente a cualquier otra.

BENJAMIN LLAMAS RUIZ

Código Benjy: Para cualquier sugerencia, crítica, consulta o aclaración sobre este comentario, rogamos al lector nos envien una carta con su petición indicando en el sobre CODIGO BENJY. Muchas gracias. ●



MAS POKES QUE NADIE

BARBARIAN

```
10 REM ***********************
20 REM * BARBARIAN (SPECTRUM)*
30 REM *  POR JULIAN ROMERO   *
40 REM ***********************
50 CLEAR 32767
60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N);A$
70 PRINT "         PON EL BARBARIAN
 ORIGINAL";TAB 7;"Y PULSA UNA TECLA"
80 PAUSE 0: LOAD ""CODE: IF A$<>"s"
 THEN GOTO 110
90 RANDOMIZE 62000: POKE 39830,PEEK 23670:
 POKE 39831,PEEK 23671
100 FOR N=62000 TO 62006: READ A: POKE N,A:
 NEXT N
110 RANDOMIZE USR 39680
120 DATA 175,50,103,146,195,102,237
```




```
10 'CARGADOR-MASTERS OF THE UNIVERSE (MSX)
20 ' POR MIGUEL A. VILA /88
30 ' PARA MEGAJOYSTICK
40 '
50 '-------------------------------------
60 COLOR 12,1,1:SCREEN P:KEY OFF
70 FOR I=&HD900 TO &HD91D
80 READ A$:C=VAL("&H"+A$):POKE I,C:N=N+C
90 NEXT I
100 IF NOT N=3089 THEN CLS:BEEP:PRINT"ERROR
 EN DATAS":END
110 LOCATE 7,6:PRINT"MASTERS OF THE UNIVERS
E"
120 LOCATE 6,7:PRINT"____________________
___"
130 LOCATE 10,13:PRINT"MIGUEL ANGEL VILA"
140 LOCATE 5,22:PRINT"- PULSA  'ESC' PARA C
ARGAR -"
150 IF INKEY$=CHR$(&H1B) THEN 160 ELSE 150
160 FOR I=1 TO 14:COLOR I,I,I:NEXT I:COLOR
12,1,1
170 LOCATE 6,22:PRINT"   CARGANDO ... MASTE
R   "
180 BLOAD"CAS:"
190 POKE &HD829,0:POKE&HD82A,&HD9
200 DEFUSR=&HD800:A=USR(0)
210 DATA E5,21,0,0,22,D8,AC,22,6B,A9,22,6C,
A9,22,6D,A9,22,43,A9,22,44,A9,22,45,A9,E1,E
9,C9,00,00
```

MASTER OF THE UNIVERSE MSX

REVEL

COMMODORE 64

```
1 REM ---------
2 REM   REBEL
3 REM ---------
1000 DATA162,1,32,186,
255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,
255,169,76,141,96,3
1002 DATA169,47,141,97
,3,169,1,141,98,3
1003 DATA96,206,63,1,2
40,3,76,64,63,169
1004 DATA165,141,187,1
57,76,124,145,2
2000 PRINT"▮▮.
  R   E   B   E   L"
2010 PRINT"▮▮▮   CARGA
DOR TRAINER POR BLASTE
RS INC."
2015 FORX=272TO319:REA
DY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>5282 THEN P
RINT"▮▮   ERROR EN DAT
AS !!! ":END
2030 PRINT"▮▮
  INFINITOS TANQUES"
2060 SYS272:END
```

¿Te ves capacitado para salvar a la Princesa del Champiñón? Los hermanos Mario serán los encargados de tan ardua misión. Tú los acompañarás durante el transcurso de un viaje por el mundo de Koopa. Super Mario Bros. Toda una leyenda.

LA LEYENDA DE SUPER MARIO BROS

HISTORIA

Sucedió un día que el tranquilo reino de los hombres Champiñón fue invadido por el malévolo Koopa, rey de una tribu de tortugas famosas por su magia negra. Desde entonces aquel tranquilo pueblo del reino de Champiñón se encuentra convertido en piedras y todo tipo de objetos encantados. Sin embargo existe una persona capaz de desencantar el influjo mágico: la princesa del Champiñón. Conscientes de esta situación, las tortugas Koopa la han secuestrado dentro de un terrible castillo. Los hermanos Mario serán los encargados de restaurar la paz en este imperio. Para ello, como héroes que son,







tendrán que cruzar todo el reino encantado en busca del castillo final. Allí está la princesa y amada de Mario y Luigi esperando la llegada de sus salvadores. Adopta el papel de estos famosos hermanos y salva a su pueblo de la magia negra del rey Koopa.

COMO TERMINAR EL JUEGO

Algunos trucos necesarios para hacer más sencillo el viaje de los Super Mario.

MUNDO 1-1

– Fíjate en el primer bloque que hay antes de la primera chimenea. Sobre el primer interrogante encontrarás un champiñón.

– En la cuarta chimenea, que hay antes del primer barranco salta encima de una baldosa –la quinta, comenzando por el barranco–. Allí encontrarás otro interrogante con una vida.

– Existe un espacio donde se sitúan cuatro interrogantes, sobre el bloque de ladrillos anterior a éstos encontrarás un interrogante con una vida.

– Si aprietas el botón de disparo antes de saltar sobre el asta de bandera del final de la primera fase lograrás alcanzar la tela de la bandera. Ello te proporcionará cinco mil puntos de bonificación. La explicación es debida a que este segundo botón de disparo combinado con el movimiento del cursor te sirve para acrecentar la velocidad del protagonista.

– En el primer interrogante encontrarás un champiñón de Super Mario o disparo.

– En el primer bloque protegido por una tortuga hay monedas.

– En el primer bloque de ladrillos –en forma de escalón– hay inmunidad.

– En el bloque anterior al primer barranco –donde además hay una moneda– encontrarás un champiñón.

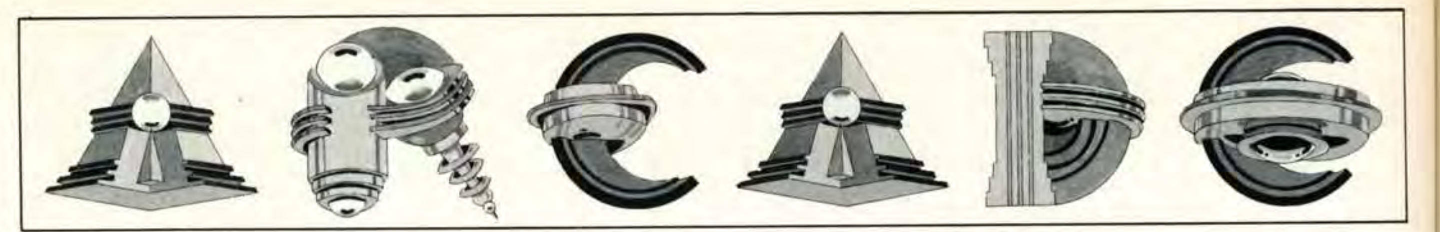
– En el segundo bloque antes del primer barranco hay monedas.

– Siguiendo este orden, en el primer bloque antes del barranco, súbete sobre él, golpea en el techo de ladrillos, abre además un agujero posterior a éste, y deja que caiga una seta que contiene una vida.

– En la primera chimenea hay una cámara de tesoros. Antes de entrar al tubo de la salida, golpea el último trozo del bloque superior. En él hay más monedas.







– En el último bloque de ladrillos antes de llegar al final de la fase –antes del último barranco– existe un champiñón.

– Antes de llegar al final de la fase, en el último barranco, súbete sobre la plataforma ascendente y salta sobre el bloque del techo. Andando por el lugar destinado a la puntuación continúa por esta parte. Prosiguiendo por este atajo irás a parar a una habitación secreta. En esta misma habitación existen tres tubos con una numeración. Cada número conduce al mundo correspondiente.

MUNDO 4-1

– En el primer interrogante que hay en la primera chimenea encontrarás una seta.

– En los cuatro interrogantes que vienen a continuación, saltando en el tercero por la parte de arriba, encontrarás una vida.

– En la segunda chimenea gemela –puesto que existe un lugar donde hay dos chimeneas gemelas– hay una entrada a la cámara de los tesoros. En el bloque que hay antes de la entrada al tubo también hay un champiñón.

– Antes de terminar la fase, en el bloque que hay antes del palo de la bandera, hay más monedas.

– Aquí podemos utilizar el truco de acrecentar la velocidad del protagonista –segundo botón de disparo– para obtener la bonificación de 5.000 puntos.

MUNDO 4-2

– En el agujero que hay antes del primer túnel de bloques, en la mitad de éste hay un champiñón.

– Antes de salir de este mismo túnel, golpea el techo. Existe un bloque escondido con monedas.

– Antes del primer barranco, en el segundo interrogante anterior, encontrarás un champiñón.

– Después de este barranco salta en el aire golpeando interrogantes invisibles. Estos interrogantes al convertirse en bloques te servirán como escalera. A continuación, y aunque parezca extremadamente difícil e imposible, golpea el bloque más alto para hacer aparecer una planta. Súbete sobre ella, escala sobre la misma e irás a parar a un mundo secreto. Corre por este mundo hasta el final. Allí encontrarás tres entradas, entiéndase tubos con una numeración. Cada uno de ellos conduce al mundo correspondiente.

MUNDO 8-1

– Para pasar sobre los pequeños barrancos de esta fase, aprieta el botón de disparo. Alcanzando una buena velocidad comprobarás que no puedes caer por ninguno de ellos. Una advertencia: ten cuidado con los animalitos que salen a tu paso.

– Cuando encuentres las dos chimeneas gemelas introdúcete por la segunda. En ella hay una cámara de tesoros.

– Después de la segunda serie de barrancos, en el bloque extenso, hay una estrella con inmunidad.

– Al final de la fase utiliza el truco de bonificación.

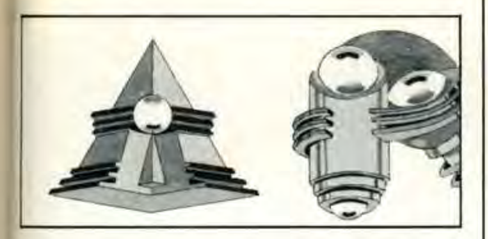
MUNDO 8-2, 8-3, 8-4

– Sobre estos mundos lo más imprescindible es el control del tiempo. Por tanto, prescinde de cualquier truco que te haga perder unos preciados segundos. Hasta el último de los mundos –8-4– intenta llevar un ritmo acelerado.

– En el mundo 8-4 procura hacerte un mapeado de este recorrido. Al tratarse de un laberinto es fácil perderse en el mismo. Como siempre habrá que controlar muy de cerca el tiempo, puesto que perderse en los túneles de este mundo implicará el hecho de no llegar al final de la fase.

– Sobre el final del juego intenta





llegar con el poder del disparo al enfrentamiento final con el rey Koopa. Aunque éste te toque con alguno de sus rayos –pasarás de ser Super Mario para ser Mario– conservarás este poder. Aquí habrás de conseguir, por cualquier medio, el acabar con la vida de tan maligno personaje. Después de su muerte te aguarda la gran sorpresa final.

¿EXISTEN MAS TRUCOS?

Habría que preguntarse por qué este juego de Nintendo ha alcanzado cotas tan elevadas de adicción. Quizá tenga mucho que ver el hecho de participar de un juego muy sencillo, con un planteamiento similar y con una cantidad de trucos tan elevada que ha hecho falta la publicación de un libro para el desgranaje de esta aventura. Este libro sólo se ha publicado en el Japón y en Norteamérica. De todas formas hubiéramos podido explicar todos los trucos que nuestra redacción encontró sobre la conclusión de Super Mario. Sin embargo sólo hemos añadido los que hemos creído convenientes para finalizar con éxito. Prueba, de todas formas, cuantas variantes puedas para obtener tu propia biblioteca de trucos.

SUPER MARIO EN CONSOLA

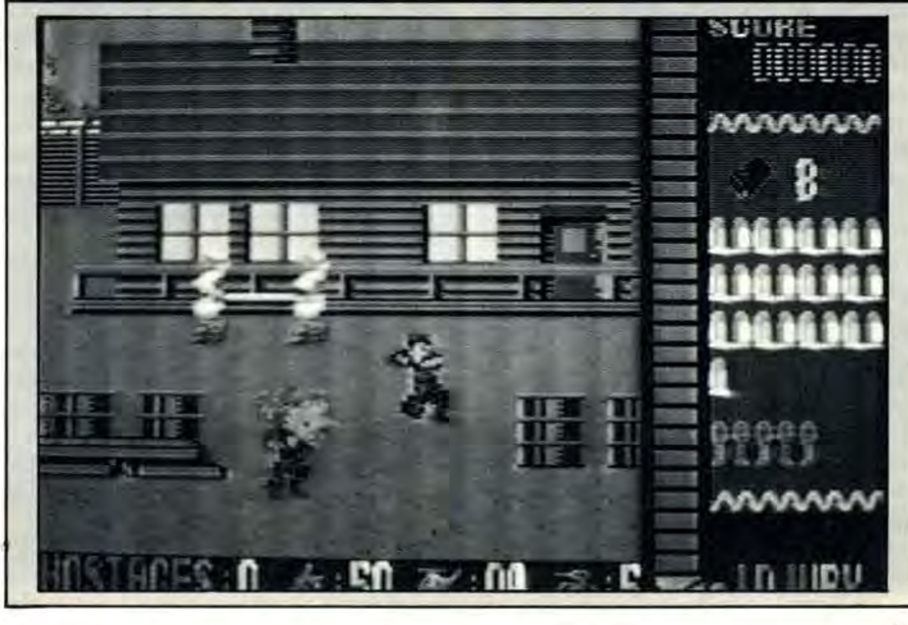
Hasta aquí se ha comentado, en un breve esbozo, una serie de consejos prácticos para terminar, bajo una forma secuencial, los distintos trayectos de que consta el juego. Hay que advertir, por otra parte, que aunque la versión comentada haya sido la aplicada a la versión arcade, estos mismos trucos pueden ser aplicados sobre la versión de la cónsola Nintendo. Para los que desconozcan esta mención, hay que decirles que Super Mario es el juego que se regala con la compra de la cónsola Nintendo. Es más, puede que encuentres a la hora de efectuar comparaciones, que las diferencias entre ambas versiones son nulas, tanto en el aspecto gráfico como en el desarrollo del mismo. Quizá, y hay que reiterarse de nuevo en un detalle, por estas circunstancias y por la adicción que produce a todo aquel que juega por primera vez con él. Super Mario ha de convertirse en toda una leyenda. ●

OKES QUE NADIE

```
1 REM CARGADOR DEL OPERATION WOLF PARA EL COM
MODORE-64
2 REM POR BLASTERS
5 FOR N=0 TO 53:READ A:POKE4096+N,A:S=S+A:NEX
T N
6 IF S<>6749 THEN PRINT"ERROR EN LOS DATAS":S
TOP
7 FOR R=0 TO 35:POKE 384+R,PEEK(4115+R):NEXT
8 PRINT"♥"
10 POKE53280,0:POKE53281,0:INPUT"ENERGIA INFI
NITA (S/N)";A$
15 IF A$="N"THEN POKE386,234:POKE387,234:POKE
388,234
20 INPUT"BALAS ILIMITADAS (S/N)";A$
25 IF A$="N" THEN POKE389,234:POKE390,234:POK
E391,234
30 INPUT"CARTUCHOS INFINITOS (S/N)";A$:IF A$=
"N" THEN POKE397,173
35 INPUT"BOMBAS INFINITAS";A$
37 IF A$="N" THEN POKE392,234:POKE393,234:POK
E394,234
40 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA ESPACIO"
50 GET A$:IF A$<>" " THEN GOTO 50
60 POKE 816,0:POKE817,16:POKE2050,0:LOAD
400 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,128,1
41,187,3,169,1,141,188
410 DATA3,96,169,165,141,169,140,141,31,137,1
41,136,136,169,173,141,35
420 DATA137,173,43,154,201,169,240,1,96,169,2
38,141,186,3,96,74,68
430 DATA83,255,0
```

COMMODORE 64

OPERATION WOLF

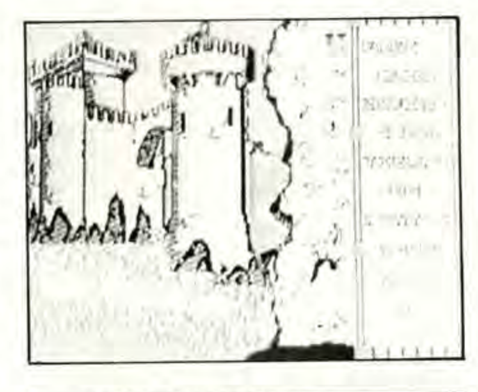


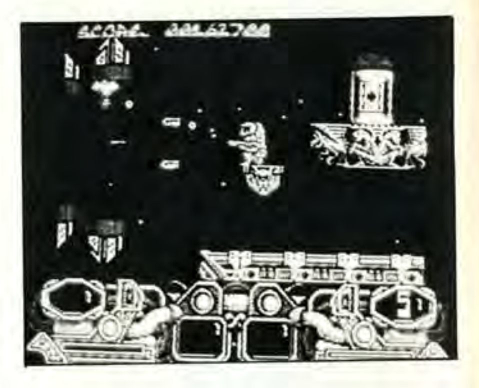
DARK FUSION

Para pertenecer al CGG (Cuerpo de Guerreros Guardianes), sabía que primero debía pasar con éxito una serie de pruebas, de las que nadie quería hablar por el horror que causaban a los que las habían sufrido.

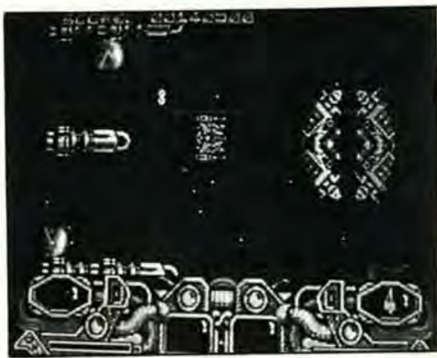
Año 2469. Las Guerras Galácticas lejos de extinguirse, siguen en aumento. Cada día se necesitan más soldados. La mayoría provienen del CGG, un cuerpo de élite en el que sobreviven los más preparados.

Cada año se presentan miles de voluntarios intentando pasar las pruebas de acceso, pero muy pocos lo consiguen. Los instructores del CGG habían desarrollado una serie de pruebas terriblemente difíciles. Ahora sufriría en mis carnes todas estas experiencias; me había presentado voluntario al CGG.









EL JUEGO

Cada nivel se compone de tres zonas completamente diferentes: zona de combate, zona alienígena y zona de vuelo.

Allí estaba, en el vestuario, calzándome las pesadas botas y encajándome bien el casco. Por el visor podía ver cientos de muchachos de mi misma edad, preparándose igual que yo para pasar las pruebas del CGG. ¿Cuántos lo conseguirían? ¿Sería yo uno de ellos? Estas preguntas me las hacía una y otra vez.

Al comienzo recibimos unas cortas lecciones de instrucción sobre el manejo de nuestro fusil-láser UHT ampliable, que así lo llamó el instructor. Armados con esta arma éramos lanzados a la zona de combate. Un hombre me cogió del brazo y gritó. Ahora te toca a tí. Me introdujo en una cámara y por unos segundos perdí la noción del tiempo.

Ahora me encontraba en una zona extraña. Por el visor podía ver el panel de control, una serie de lucecitas y controles que no sabía muy bien qué significaban. Lo primero que hice fue comprobar el estado de mi jet-pac, me elevé en el aire y dí un par de vueltas. En ese momento una horda de guerreros mutantes se cruzó ante mis ojos. Presa del pánico apreté el disparador, haciendo blanco en todos ellos. Al desaparecer dejaron caer una gema. Al intentar recogerla desapareció, encendiéndose una pequeña luz en el panel de control. Pero ésto sólo había sido el comienzo. Nuevos guerreros siguieron apareciendo sin cesar, gastando mi escasa energía de protección. Ya manejaba con soltura mi arma; cuanto más tiempo pulsaba el botón de fuego más potente era el disparo y menos impactos necesitaba el enemigo para ser destruído. Seguí avanzando y recogiendo todas las gemas que soltaban. Ahora ya sabía que utilidad tenían:

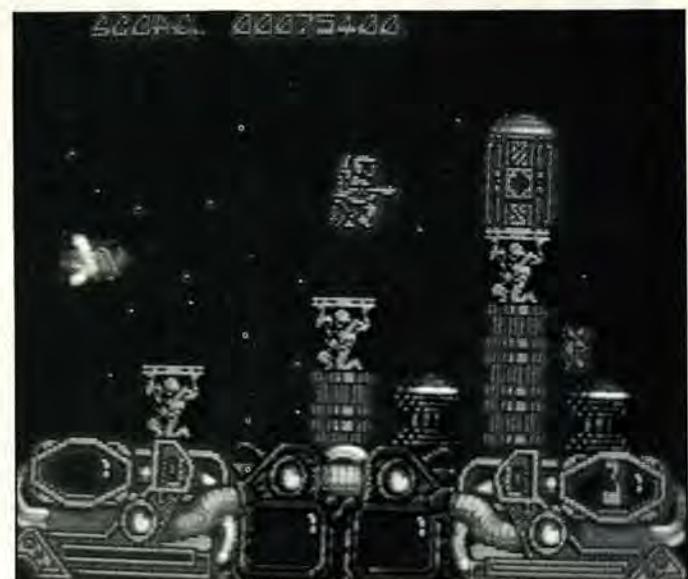
- Con una gema mi jet-pac cobraba más potencia y me permitía volar más alto.
- Con dos gemas mi fusil-láser además de disparar normalmente, lanzaba unos pequeños cohetes.
- Con tres ocurría lo mismo que anteriormente, pero eran cuatro los misiles y aparecían en diagonal, abarcando más espacio.
- Con cuatro, dos misiles de carga nuclear disparaban.
- Con cinco, un campo de fuerza rodeaba mi cuerpo, protegiéndolo del contacto de los guerreros.
- Si obtenía seis gemas, mi cuerpo era inmune al disparo enemigo durante unos segundos. En el panel de control, en su parte izquierda podía observar el tiempo que restaba antes de agotarse.
- Con siete mi POWER subía al máximo.

También aprendí a tener cuidado, ya que el fusil no aceptaba más de siete gemas y si me apoderaba de otra más, éste se inicializaba y tenía el poder de tan sólo una.

Cuando ví la primera cámara de fusión penetré en ella, sufriendo una especie de cambio. Ahora tenía el poder de todos los seres que había aniquilado. Después de esta transformación me introduje en una espacio-nave de combate. Ya estaba en la zona alienígena.

Un monstruo enorme me lanzó una espiral energética, que al menor





contacto con mi cuerpo absorbía rápidamente mi energía. Con el arma cargada a su máxima potencia disparé varios tiros acertándole en la boca y desapareció, volviéndome a la zona de combate.

Más adelante tuve que repetir esta experiencia al adentrarme en otra cámara de fusión. Por suerte pude salir con vida.

Cuando penetré en la tercera cámara de fusión, volví a montar en la espacio-nave y me adentré en la zona de lucha. Allí se pondría a prueba mis habilidades como piloto. Con mucha dificultad, eliminé uno a uno a todo ser que se interponía en mi camino. Ahora comenzaría en otro nivel, pero con zonas diferentes y un nivel de dificultad más elevado. Hasta ahora no me creía donde había llegado. Muy pocos habían pasado la primera zona.

En esta fase lo más importante era el manejo del jet-pac. Si no medía bien mis saltos caería al vacío perdiendo una de mis vidas.

Ya tenía otra cámara de fusión delante mío. Sin esperar ni un segundo me introduje en ella. No pude dar crédito a lo que pasó después. Un gigantesco ser mitad-serpiente, mitad-dragón estaba delante mío lanzándome bolas de fuego. Tenía que lanzar mis disparos cuando su boca se encontrara abierta, además de esquivar los suyos. Avanzando siempre hacia la derecha y librándome de más bichos llegué a la última cámara de fusión, siendo transportado automáticamente. Ahora estaba más nervioso porque llegaba lo más difícil.

Las paredes no me dejaban pasar y tuve que destruirlas con el disparo de fusil. Aquí se complicaban las cosas. Los alienígenas son de reducidas dimensiones y la probabilidad de acertarles era más reducida. Arriesgando mi pellejo una y otra vez llegué a la última cámara de fusión. Ya me encontraba tranquilo. Pero la tranquilidad me duró muy poco tiempo. Una enorme boca empotrada en la roca, protegida por dos potentes lásers, sería mi próximo enemigo. Esquivando sus disparos y disparándole sin cesar, logré eliminarla.

En la zona de lucha, volví a montar sobre la espacio-nave. Aquí además de mostrar toda la habilidad que poseía manejando la pequeña y maniobrable espacio-nave, tuve que disparar incansablemente sobre unos meteoritos que me impedían seguir adelante. Más de una vez casi me estrello con una de estas rocas espaciales; cosa que no ocurrió de milagro.

Por fin había concluído todas las pruebas. Ya era un miembro más del CGG. Después todo eran abrazos y felicitaciones. Había pasado todas las pruebas con éxito. Pronto recibiría un destino para reunirme con mis compañeros y luchar por la paz de la galaxia.

CONCLUSIONES

El juego por la gran variedad de fases no cansa y es muy adictivo. Los gráficos y sonidos están bien (son de GREMLIN). El planteamiento del juego no es muy original, se parece a otros juegos que más vale no mencionar.●

por JULIAN ROMERO

CARGADOR PARA SPECTRUM

```
  10 REM ***********************
  20 REM  DARK FUSION (SPECTRUM)
  30 REM     POR JULIAN ROMERO
  40 REM ***********************
  50 CLEAR 28000: LET A=0: LET B
=0: POKE 23658,8
  60 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/
N) ";A$: IF A$<>"S" THEN LET A=1
50
  70 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N
) ";B$: IF B$<>"S" THEN LET B=22
0
  80 PRINT "O.K PON LA CINTA ORI
GINAL Y...": PAUSE 0
  90 LOAD ""CODE
  100 POKE 32978,76: POKE 32979,2
54: FOR N=65100 TO 65112: READ X
: POKE N,X: NEXT
 N
  120 RANDOMIZE USR 32768
  130 DATA 62,A,50,152,211,62,B,5
0,249,196,195,0,132
```

¡Bienvenidos a MEGABASE!

Parece que el desconcierto respecto a lo que es y lo que se puede hacer en una base de datos telefónica crece día a día. Ya sabemos que muchos conocéis el tema; pero mucha gente se une día a día a MEGABASE, y a ellos dedicamos, en este número, nuestra sección.

Lo mejor de todo es empezar por el principio. Hemos recibido muchas cartas preguntándonos qué es un modem. Lamentamos no haberlo dejado claro desde el principio; pero es que la emoción nos ciega y a veces dejamos de pensar en los que más recientemente han entrado en este mundo.

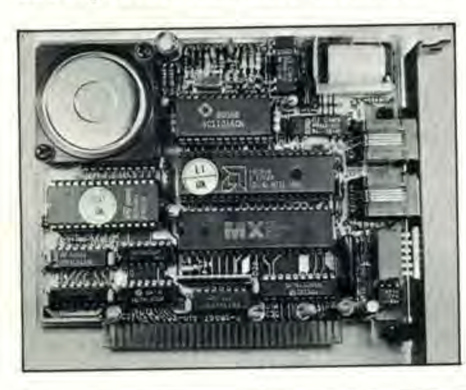
El modem es un periférico que permite que dos ordenadores se intercambien información por medio del teléfono. Esta información puede ser un programa, un mensaje, un gráfico, o cualquier otra cosa que pueda almacenarse en la memoria de vuestro ordenador.

Un modem corriente es capaz, siguiendo las órdenes que le dé el usuario, de descolgar el teléfono, marcar el número del otro ordenador y entrar en contacto con él. Tras esto los ordenadores están «conectados» y pueden pasarse información del uno al otro.

¿Y UN BBS?

Ahora que ya tenemos una idea, al menos intuitiva, de lo que es un modem, nos preguntamos qué es un BBS. Pero mejor que explicaros qué es un BBS os explicaremos qué es MEGABASE.

MEGABASE es un ordenador y un programa. Cuando vuestro ordenador marca el número de MEGABASE pasa a ponerse en contacto con el ordenador central de nuestra redacción (que contiene toda la información acerca de videojuegos, y en que almacenamos todas las novedades y la información referente a las





mismas). Cuando nuestro ordenador detecta una llamada telefónica activa un programa de gran complejidad. Este programa está preparado para obedecer vuestras órdenes y ofreceros todo aquello que le pidáis.

Podéis pedirle que os informe de las últimas novedades del mercado, que os muestre una demostración de un juego, todo lo que queráis (bueno, casi todo lo que queráis). Todo se realiza, para el usuario poco experimentado, mediante un sistema de menús muy fácil de utilizar. Dispone de numerosas ayudas en todos los niveles, así que utilizar el programa es muy sencillo.

¿Y UN BBS?

Volvemos a la pregunta inicial. Un BBS (acrónimo de Bulletin Board System) es cualquier programa que atiende, de una forma más o menos completa, a la persona que accede con un modem al ordenador del BBS. Las opciones que suelen incorporar los BBS son:

- Correo, para intercambiar mensajes entre usuarios de todo el país, e incluso del extranjero. Podéis hacer que un mensaje llegue a todos los usuarios del BBS, o sólo a uno. Se suele asegurar que el correo es confidencial.
- Programas. Podéis dejar y coger programas de un BBS por medio de vuestro modem. Gracias a un modem se os abren las puertas a miles de programas.
- Forums. Círculos de conversación sobre un tema en concreto: juegos, música, inteligencia artificial, poesía, etc.

VOLVEMOS A MEGABASE

Como hemos dicho antes, MEGABASE es un BBS, y por lo tanto incorpora todas las opciones de un BBS. MEGABASE es un medio que os permitirá contactar con otros muchos usuarios. También es la forma ideal de conocer a nueva gente, de intercambiar programas e ideas.

Pero MEGABASE es mucho más que un BBS. MEGABASE os ofrece cientos de programas para todos los sistemas, os ofrece temas de los juegos de más actualidad, os ofrece cargadores para una infinidad de juegos. En definitiva MEGABASE es la mejor forma de «conectar» con MEGA Joystick.●

CUPON DE ACCESO

Deseo obtener el permiso para conectar con MEGABASE durante 10.000 unidades de tiempo de forma totalmente gratuita.

Nombre: ....
....
(debe ser el nombre real)
Dirección: ....
... ... CP ......
Población: ....
Provincia ....
Teléfono: ....

Ordenador que utilizo: ....
Módem con el que conectaré: ....
He utilizado anteriormente otras bases de datos: SI ☐ NO ☐

Enviad el cupón a MEGA Joystick
C/Roca i Batlle,
10-12 bajos
08023 Barcelona

Importante: Debéis enviar el cupón real. No sirven fotocopias.

BIENVENIDOS A msxclub de CASSETTES

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



KRYPTON. La batalla más audaz de las galaxias en cuatro pantallas y cuatro niveles de dificultad. Un juego cuya popularidad es cada vez más grande entre los usuarios del MSX. PVP. 500 Ptas.



U-BOOT. Sensacional juego de simulación submarina en la que tienes que demostrar tu pericia como capitán de un poderoso submarino de guerra. Panel de mandos, sonar, torpedos, etc. PVP. 7000 Ptas.



LORD WATSON. Este es un juego muy original que combina el laberinto con las palabras cruzadas. Los obstáculos fantásticos y el vocabulario son los alicientes. PVP. 1.000 ptas.



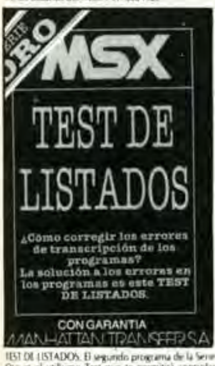
LOTO. Este es el programa que estaban esperando los usuarios de MSX para hacerse millonarios cuanto antes. El complemento ideal a nuestro programa de quinielas, con el que más de un lector se ha hecho rico. PVP. 900 Ptas.



EL SECRETO DE LA PIRAMIDE. Atrevido juego de aventuras a través de los misterios y peligros que encierran los laberínticos pasillos de una pirámide egipcia. ¡Atrévete si puedes! PVP. 700 Ptas.



STAR RUNNER. Conviértete en el audaz piloto interestelar y lucha a muerte, a través del hiperespacio, contra las defensas del tirano Daurus. Dos pantallas y cinco niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



TEST DE LISTADOS. El segundo programa de la Serie Oro es el utilísimo Test que te permitirá controlar la corrección de los programas que copies de MSX CLUB y MSX EXTRA. PVP. 500 Ptas.



HARD COPY. Para copiar pantallas. Tres formatos de copias, simulación por blanco y negro, copia sprites, redefinic. de colores, compatible con todas las impresoras matric. PVP. 2.500 Ptas.



MATA MARCIANOS. Un juego clásico en una versión cuya mayor virtud es su diabólica velocidad que aumenta a medida que superamos las oleadas de los invasores extraterrestres. PVP. 900 ptas.



DEVIL'S CASTLE. La más original, amena y entretenida aventura hecha videojuego. Eres un mago que debe romper el hechizo de un castillo endemoniado, para lo cual... Excelentes gráficos y acción a tope. PVP. 900 Ptas.



MAD FOX. Un héroe solitario es lanzado a una carrera a vida o muerte por un desierto plagado de peligros. Conseguir el combustible para sobrevivir es su misión. Diez niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



VAMPIRE. Ayuda al audaz Guillermo a salir del castillo del Vampiro, sorteando murciélagos, fantasmas... Un juego terroríficamente entretenido para que lo pases de miedo. PVP. 800 Ptas.



SKY HAWK. Un magnífico juego de simulación de vuelo. En él te conviertes en un piloto que ha de derribar al enemigo y regresar al portaaviones sano y salvo. PVP. 1.000 Ptas.



T.N.T. Termina con los peligros del castillo tenebroso armado con los barriles de T.N.T. Pero ¡ten mucho cuidado! Manipular los explosivos es muy peligroso y cualquier descuido puede ser fatal. PVP. 1.000 Ptas.



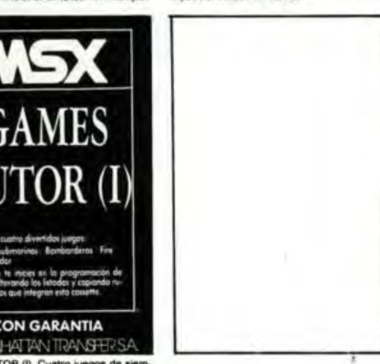
QUINIELAS. El más completo programa de quinielas, ahora adaptado a la liga 87-88, con estadística de la liga, de aciertos, etc. Ganar no es siempre cuestión de suerte. OVP. 1.000 Ptas.



WILCO. Guía a Wilco a lo largo de cinco fases hasta rescatar a Gemma. Dispones de 30 vidas pero no te confíes, peligros y obstáculos impedirán que avances y alcances tu objetivo en el tiempo disponible. PVP. 900 Ptas.



GAMES TUTOR (I). Cuatro juegos de siempre, ahora listables para que puedas aprender a programar al tiempo que pasas estupendos ratos agarrado al joystick. Caza-submarinos, bombarderos, fire y esquiador. PVP. 650 Ptas.



Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

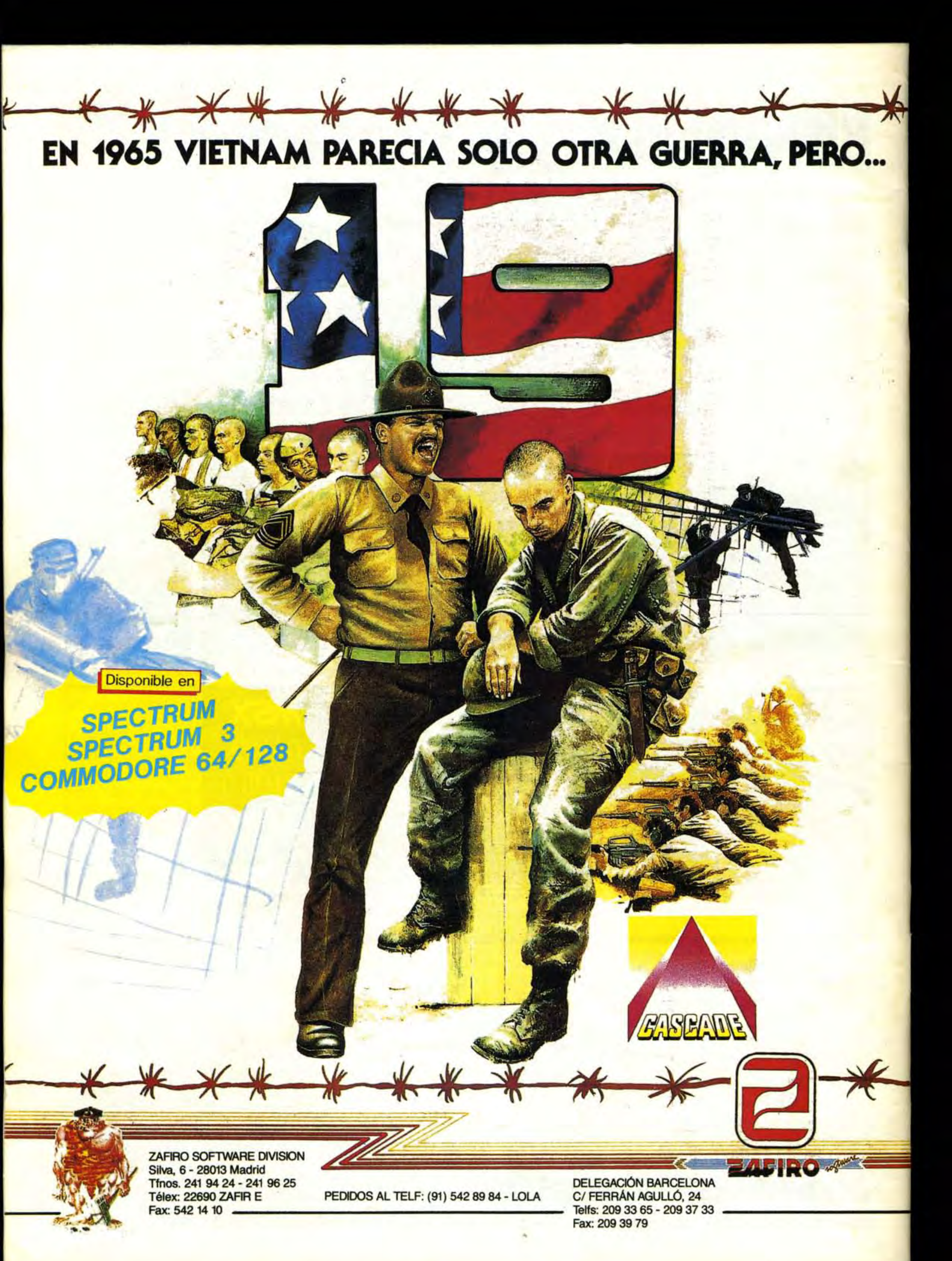
Población .... **CP** .... **Prov.** .... **Tel.:** ....

☐ KRYPTON	Ptas. 500,—	☐ TEST DE LISTADOS	Ptas. 500,—	☐ SKY HAWK	Ptas. 1.000,—
☐ U BOOT	Ptas. 700,—	☐ HARD COPY	Ptas. 2.500,—	☐ TNT	Ptas. 1.000,—
☐ LORD WATSON	Ptas. 1.000,—	☐ MATA MARCIANOS	Ptas. 900,—	☐ QUINIELAS	Ptas. 1.000,—
☐ LOTO	Ptas. 900,—	☐ DEVIL'S CASTLE	Ptas. 900,—	☐ WILCO	Ptas. 900,-
☐ EL SECRETO DE LA PIRAMIDE	Ptas. 700,—	☐ MAD FOX	Ptas. 1.000,—	☐ GAMES TUTOR	Ptas. 650,-
☐ STAR RUNNER	Ptas. 1.000,—	☐ VAMPIRO	Ptas. 800,—		

Gastos de envío certificado por cada cassette Ptas. 70,— Remito talón bancario de Ptas. .... A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES. ROCA I BATLLE, 10-12 BAJOS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.

NUESTRAS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIOSCOS. LA FORMA DE ADQUIRIRLAS ES SOLICITANDOLAS A NUESTRA REDACCION: ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!


EN 1965 VIETNAM PARECIA SOLO OTRA GUERRA, PERO...
19
Disponible en
SPECTRUM
SPECTRUM 3
COMMODORE 64/128
CASCADE
ZAFIRO
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA
DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79